

COM CLUB

Asiakaslehti

Numero 8/93

Elokuu



Micro Machines Megadrive

Nintendo Gameboy

Nintendo 8 - Bitt

Sega Megadrive

Super Nintendo

Atari Lynx

Amiga

PC

Vol.13/(C) 1993

COM 2001 OY

Pelilinjat

Pääkirjoitus:

Koulut lähestyvät huimaavaa vauhtia, tätä lukiesanne ovat varmasti monella jo alkaneet. Kesä menikin melkolailla ohi vesisateiden kera, lämpimästä säästä ehdittiin nauttia Oulun korkeudella vasta heinäkuun puolivälin tienoilla kun tätä tekstiä näpyttelen. Kesäloma häämöttää silmissä ja odottelen loman alkua, mutta silti täytyisi elokuun Com Club - lehtikin saada valmiiksi.

Heti alkuun mainitsen pelinilojen puolesta: Seuraavat henkilöt ovat jättäneet vinkkejä peliniloille ja heille on tästä hyvästä lähetetty tuotepalkinnot: Mikko Silvennoinen Jyväskylästä, Veli-Pekka Kuisma Imatralla, Tero Ranta Lahdesta ja Iiro Vuoristo Nummelasta. Tämän vuoden touko/kesäkuun lehden kaksoisnumerossa olleen kilpailun on puolestaan: Matti Yli-Uotila Renkoosta ja hän sai siis palkinnoksi Super Nintendon USA - version. Paljon onnea kaikille voittajille.

Tässä lehden numerossa on hieman aikaisempaa enemmän sivuja varattu artikkeleille. Lehden peräpäästä pyrimme saamaan tuotekuvasto-osuutta aiempaa pienemmäksi, sillä saavathan kaikki Com Clubin jäsenet automaattisesti myös COM 2001 OY:n tuotekuvaston, joka ilmestyy neljästi tämän vuoden aikana. Toistaiseksi tuotekuvasto puolella on konsolipeleistä ainoastaan käytettyjen pelien listat.

Toimituksessamme on tapahtunut pari muutosta edellisen numeron jälkeen: Tomi Korhonen (toimituksemme ilopilleri?) on jättäytynyt toimituksesta pois ja hänen tilalleen on tullut Heikki Mikkola, joka jatkossa pyrkii kirjoittamaan peliarvosteluja lähinnä PC - peleistä, sekä kirjoittamaan artikkeleita, mm. Uutta ja Ihmeellistä palstaa. Koska "Hessu" ei ole vielä oikein nk. "kärryillä" pelimaailman

tapahtumista, on Uutta ja Ihmeellistä toistaiseksi minun hoidettavanani.

Lehtemme ulkomuoto on kokenut muutamia muutoksia, lähinnä kosmeettisia, mutta toivomme, että lukijat pitävät uudesta tyylistä aiempaa enemmän. Kuvien suhteen muutoksen pitäisi olla tulossa kun saamme paremman scannerin toimituksen käyttöön. Käytännössä tämän pitäisi muutenkin helpottaa lehden aikataulua, niin että lehti olisi vihdoinkin ajoissa lukijoilla, eli aina kuun puolenvälin paikkeilla. Heinäkuun lehti nimittäin myöhästyi juuri kuvien asemoinnin takia.

Amiga 1200 - malli alkaa pikkuhiljaa yleistyä Suomessakin, mutta toistaiseksi kyseisen laitteen pelit ovat COM 2001 OY:n puolella toimitustavaraa, eli peli hankitaan vasta kun asiakas on sen tilannut ja normaali toimitusaika on noin kaksi viikkoa. Kuten tuotekuvaston puolella on nähtävissä, on sama käytäntö myös voimassa vanhempien pelien suhteen. Kaikkia pelejä on nimittäin mahdotonta pitää varastossa.

Ensimmäisten Com Clubiin liittyjien kohdalla tilanne on se, että jäsenyys tulisi uusia, mikäli aikoo jatkaa lehtemme lukemista. Kätevimmin tämä käynee leikkaamalla takakannessa oleva kuponki irti ja lähettämällä se COM 2001 OY:ön. Kun uusi Com Club lasku on maksettu, jatkuu jäsenyys automaattisesti seuraavalla vuodella eteen päin. Myös Soittamalla COM 2001 OY:ön voi jatkaa jäsenyyttään.

Tässä tätä näpytellessäni on vasta 22.7, mutta oma osuuteni lehdestä alkaa olla kohta painovalmiina. Todennäköisesti muut toimittajammekin saavat osuutensa nyt ajoissa valmiiksi, niin että tämä numero olisi ajoissa lukijoilla. Toivossa on hyvä elää. (Sanoi lapamato) Huomisen jälkeen lähden ansaitulle kesälomalle.

J. Uhlgrén

COM CLUB - TOIMITUS:

Päätoimittaja:

Juha Hollinkoski

Vastaava Päätoimittaja:

Jukka Uhlgren

Toimittajat:

Siro Hämmies

Mika Haarahiltunen

Tomi Korhonen

Tommi Pajari

Toimituksen Osoite:

Com Club

PL 536

90101 OULU

Sisällysluettelo Com Club 8/93

Artikkelit:

| | |
|--------------------------------|-------|
| Päärjoitus..... | 4 |
| Postimyyntistä..... | 5 |
| Kysy & Vastaa..... | 6-7 |
| Vuoden Suosituimmat Pelit..... | 8-9 |
| Asiaa Piratismista..... | 10 |
| Strategia & Rooli..... | 11 |
| Uutta ja Ihmeellistä..... | 12 |
| Postipelit Jyllää Jälleen..... | 13 |
| Ratkaise Maniac Mansion 2..... | 48-50 |

Peliarvostelut:

| | |
|------------------------|----|
| Peliarvosteluista..... | 14 |
|------------------------|----|

Amiga:

| | |
|-------------------|----|
| Lost Vikings..... | 15 |
| Sink or Swim..... | 16 |
| Walker..... | 17 |
| Syndicate..... | 18 |

PC:

| | |
|------------------------------|-------|
| Syndicate..... | 19 |
| Tornado..... | 20-21 |
| X-wing:Imperial Pursuit..... | 22 |

Gameboy:

| | |
|------------------------|----|
| Darkwing Duck..... | 23 |
| Tom & Jerry..... | 23 |
| Battletoads II..... | 24 |
| Rolan's Curse II..... | 24 |
| F-15 Strike Eagle..... | 25 |
| Parasol Stars..... | 25 |

Megadrive:

| | |
|---------------------------------|----|
| Jungle Strike..... | 26 |
| Cyborg Justice..... | 27 |
| Micro Machines..... | 28 |
| Turtles - Hyperstone Heist..... | 29 |

Mega-CD:

| | |
|------------------|----|
| Chuck Rock..... | 30 |
| Final Fight..... | 31 |

Nintendo 8 - bittinen:

| | |
|-------------------------------|----|
| George Foreman KO Boxing..... | 32 |
| Fire'n'Ice..... | 33 |

Super Nintendo:

| | |
|----------------------------|----|
| Musya..... | 34 |
| Lost Vikings..... | 35 |
| Tazmania..... | 36 |
| Taistelupelien Kooste..... | 37 |
| Brawl Bros..... | 38 |
| Combatribes..... | 39 |
| Doomsday Warriors..... | 40 |
| Sonic Blastman..... | 41 |
| Street Combat..... | 42 |
| Street Fighter 2..... | 43 |

Lynx:

| | |
|--------------------------------|----|
| European Soccer Challenge..... | 44 |
| Dinolympics..... | 45 |
| Pit Fighter..... | 46 |
| Power Factor..... | 47 |

Tuotekuvasto:

| | |
|----------------------------|-------|
| Tuotekuvastosta..... | 51 |
| Käytetyt Konsolipelit..... | 52-55 |
| Amiga Pelit..... | 56-57 |
| PC Pelit..... | 58-59 |
| Com Club tarjoukset..... | 60-65 |
| Tulossa..... | 66 |

Julkaisija:

Suomen Pelimafia Oy

Kaikki oikeudet muutoksiin pidätetään

Toimituksen osoite:

COM CLUB
PL 536
90101 OULU

Tärkeää tietoa !!

● Postimyynti on yksi kätevimmistä ja usein myös edullisimmista tavoista ostaa tiettyjä erikoistuotteita, ja siksi jokaisen postimyyntiasiakkaan olisi hyvä tietää postimyynnin yleinen luonne ja lainmukaiset säädökset.

● Postimyynnistä tilatut tuotteet toimitetaan tavallisesti postinennakkolla, jolloin tuotteen/tuotteiden hinta maksetaan postiin tavaraa noudettaessa. COM 2001 Oy hyväksyy maksuvälineiksi postimyynnissä myös seuraavat maksuaikakortit: Visa, OK, Eurocard ja Mastercard. Asiakkaiden, jotka haluavat maksaa tilauksen näillä korteilla, on ilmoitettava se tilaushetkellä ja kerrottava kortin numero- ja voimassaolotietojen lisäksi kortinhaltijan nimi ja osoite. COM 2001 Oy pidättää oikeuden toimittaa maksuaikakortilla tehdyn tilauksen postiennakkona, mikäli Luottokunta ei anna varmennusta kyseiseen tapahtumaan.

● Postimyynnissä tuotteiden hintoihin lisätään toimituskulut, joka käsittää Postin perimät maksut; mahdollinen postiennakkomaksu ja postimaksu sekä lähetysten pakkaamisesta aiheutuneet kulut: työ ja pakkausmateriaalit. COM 2001 Oy perii toimituskuluja lähetysten painosta, koosta ja toimitusnopeudesta riippuen 30-100 mk. Tietokone- ja konsolipelien toimituskulut ovat 30 tai 35 mk pelin koosta ja painosta riippuen. Isommista tuotteista kuten Megadrivestä perimme toimituskuluja 40 mk tai enemmän. COM 2001 Oy pystyy toimittamaan tilatut tuotteet myös pikälähteyksenä Postin kautta, jolloin tuote on asiakkaalla seuraavan päivän kuluessa (ei kuitenkaan sunnuntai). Pikälähteyksistä perimme normaalien toimituskulujen lisäksi 30 mk tai enemmän riippuen lähetysten koosta ja painosta. Postin pikapalvelua ei ole saatavissa kaikkealle Suomeen.

● Postimyyntiasiakkaan oikeusturva on erittäin laaja ja kattava. Asiakkaalla on lähetysten lunastamispäivästä lukien seitsemän vuorokauden täysi palautusoikeus, ellei hän ole tuotteeseen tyytyväinen, mutta palautettavan tuotteen on oltava uutta vastaavassa kunnossa eli jos tulet palauttamaan tuotteen älä käytä sitä. Jos palautat tuotteet, voit ilmoittaa Postissa, että kyseessä on asiakaspalautuslähetys, jolloin asiakkaan ei tarvitse maksaa postimaksua. Tuotteita palautettaessa COM 2001 Oy:öön on paketin sisällä oltava paperilla lähettäjän yhteystiedot ja palautuksen tarkoitus ja kopio postista lunastaessasi saamasta kuitista. Palautamme helmikuun alusta lähtien meille palautetut tuotteet käsittelemättä asiakkaalle, ellei yllä olevia palautuksia koskevia sääntöjä ole noudatettu. Mikäli asiakas haluaa saada hyvityksen tuotteesta, joka on lähetetty takaisin COM 2001 Oy:öön seitsemän päivän sisällä lunastamispäivästä, on asiakkaan toimitettava myös pankkiyhteystiedot, jonne rahat voidaan tilittää 30 päivän kuluessa siitä, kun palautuslähetys on käsitelly COM 2001 Oy:ssä.

● COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa tässä hinnastossa mainittuja hintoja. Kaikkia luettelossa olevia tuotteita ei ollut julkaistu luettelon mennessä painoon. COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa erikseen asiakkaalle ilmoittamatta ennakkotilaukseen jätettyjen tuotteiden hintoja.

● Super Nintendo, Nintendo, Gameboy, Megaman, Mario ja useat muut tuotteet ovat Nintendoon rekisteröimiä tavaramerkkejä. COM 2001 Oy ei ole Nintendoon valtuuttama maahantuojia. Action 52 ei ole Nintendoon lisensioima tuote. Muut tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavaramerkkejä.

● Tämän kuvaston julkaisijana toimii Suomen Pelimafia Oy.

COM 2001 OY
PL 536, 90101 Oulu
PUH: 081-336644
FAX: 081-337722

Avoinna Ma-Pe 9-20 ja La 10-15

COM 2001 OY
on tunnettu
nopeista
toimituksistaan.
Jos tilaat
tuotteen, jota
löytyy
varastosta
arkisin ennen
klo. 19, lähtee se
vielä samana
päivänä.



Puhelin:
981- 336644

Kysy ja Vastaa

Nyt näitä kysymyksiä onkin tullut jo kiitettävästi, joten kiitos vain lukijoillemme aktiivisuudesta. Ja asiaan.

Moi !

Tässä olisi muutama kysymys kun niitä kerran kaipasittekin:

- 1) Miksette ilmoita seuraavan lehden ilmestymispäivää edellisessä lehdessänne?
 - 2) Miksette pidä enemmän kilpailuja lehdessänne?
 - 3) Miksi esimerkiksi Super Nintendon arvosteluja on enemmän aina kuin PC:n ?
 - 4) Tuleeko PC:lle Desert Strike, Body Blows, Abandoned Places 2, Addams Family 2, Chaos Engine, First Samurai 2, Jaguar XJ220, Liverpool, Sensible Soccer, Pinball Fantasies, Goal, Alien 3, Alien Breed? Ja jos tulee, niin koska?
 - 5) Tuleeko Com Clubille omaa purkkia koskaan? Jos tulee, niin milloin?
 - 6) Käännetäänkö Jurassic Park myös PC-versioksi?
 - 7) Koska Pirates Gold tulee PC:lle ?
 - 8) Saako palstallanne kysyä ohjeita peleihin?
 - 9) Voiko kysymyspalstan kysymykset ja kilpailujen vastaukset lähettää samassa kuussa ?
- PS: Julkaiskaa kaikki

Vastaukset: Emme voineet kaikkia kysymyksiä julkaista, vaikkakin ehdotukset julisteista ja sarjakuvista on pistetty korvan taakse. Ehkä joskus myöhemmin...

- 1) Emme aina ole varmoja itsekään milloin lehti tulee painosta. Tavoitteena olisi kuitenkin saada lehden aikataulu siten tasapainoon, että se olisi lukijoilla hieman kuukauden puolen välin jälkeen.
- 2) Yksi kilpailu lehden numeroa kohden olisi riittävä tahti ja tähän pyrimmekin jatkossa.
- 3) Kun Tommi Pajari vastaa PC:n, Megadriven ja toisinaan myös Amigan peliarvosteluista, ei hän aina jaks pelata kymmentä PC - peliä läpi yhtä lehden numeroa varten. Jukka Uhlgren vastaa

periaatteessa ainoastaan Super Nintendon peliarvosteluista ja SNES:in pelit ovat huomattavasti PC-pelejä simppelimpiä, niiden "kovalevyllä asennoinnissa" ja ohjekirjaan tutustumisessa ei mene kolmea vuorokautta.

4) Sensible Soccer on jo julkaistu. Tulossa ovat ainakin Abandoned Places 2 ja Chaos Engine, muista peleistä valmistajat eivät ole vihjanneet mitään tähän mennessä. Pinball Dreams on julkaistu - Fantasies tulee todennäköisesti sitten myöhemmin.

5) Näillä näkymin ei.

6) Ei välttämättä.

7) Microprosen mukaan kesäkuussa - 93. Tätä kirjoittaessani on kylläkin heinäkuun 15 - niin että se sitten Microprosen lupauksista.

8) Pelivinkit ja ohjeet pyrimme pitämään Pelilinjojen puolella, sillä tämä palsta hukkuisi muuten erilaisiin pelivinkki pyyntöihin, eikä näitä kysymyksiä voitaisi julkaista lainkaan. Ehkä myöhemmin laitamme pelivinkkipalstan lehtemme, mikäli lukijat niin vain haluavat.

9) Kyllä voi.

Seuraavaksi lyhyt kirje nimettömältä henkilöltä:

Kysymys:Tuleeko Street Fighter II koskaan Megadrivelle ja jos tulee, niin milloin ?

Vastaus: Street Fighter II Champion Edition julkaistaan joskus syksyllä - tarkkaa päivämäärää ei ole vielä tiedossa, mutta kyllä se valmistajan mukaan vielä Megadrivelläkin nähdään.

Hei vaan, tässä muutama kysymys teille:

- 1) Onko amigalle tullut/tulossa Sensible World Soccer, joka oli joskus listalla. Onko siinä mitä eroa Sensible Soccer 2:seen?
- 2) Miksi jäsentarjouksissa ei ole Gameboyn pelejä ?

Ja tässä tulevat vastaukset:

- 1) Sensible World Soccer on tulossa elo/syyskuussa ja on siis virallinen Sensible Soccerin jatko-osa. Sensible Soccer v1.1 on

myyty nimellä Sensible Soccer II, sillä pelihän on huomattavasti parantunut aikaisemmasta versiosta.

2) Gameboyn omistajien osuus Com Clubin jäsenistä on ollut tähän mennessä yksi pienimmistä. Niin Nintendon, Amigan, PC:n, Super Nintendon, kuin Megadriven omistajia on enemmän. Pyrimme kuitenkin jatkossa tarjoamaan myös Gameboyn omistajille parempia etuja.

Ja tässä tulee sitten liuta kysymyksiä eri Super Nintendon omistajilta:

- 1) Mitä tappelupelejä Super Nintendolle on? Mikä niistä on paras? Onko niitä käytettyinä?
- 2) Mikä peli on Super Mario All Stars?
- 3) Milloin Super Megaman julkaistaan? Entä Final Fight II ja Top Gear II?
- 4) Onko USA:lainen Super Nintendo todella nopeampi kuin tavallinen?
- 5) Toimiiiko Star Fox adapterin avulla Super Nintendossa?

Ja vastaukset:

- 1) Tappelupelit ovat arvostelussa tässä lehdessä. käytettyjen pelien lista löytyy lehden lopusta ja jatkossa myös Pelilinjoilta.
- 2) Kyseessä on Nintendon 8 - bittiselle laitteelle ilmestyneet pelit: Super Mario Bros I ja II ja III, sekä lisäksi nk. "The lost levels". Pelin pitäisi tulla markkinoille elo/syyskuussa. Grafiikka on uusittu Super Nintendon standardien mukaisesti, joten ennakkotietojen mukaan kyseessä on Super Nintendon ehkä kysytyin peli tämän vuoden puolella.
- 3) Super Megaman julkaistaan joulukuussa, Top Gear II syksyn aikana ja Final Fight II elokuun 12. päivää.
- 4) Jenkkikone on n. 17 % nopeampi kuin Eurooppalainen, mikä johtuu televisiojärjestelmän eroavaisuuksista: PAL - liitäntä ei yksinkertaisesti pysty kuvaa pyörittämään yhtä nopeasti.
- 5) Toimii Universal Adapterin uusimman version kanssa. Muutamien Super Nintendojen kanssa on ollut yhteensopivuus ongelmia, mutta suurimmassa osassa toimii moitteetta.

Ja sitten Lynxin omistajan kirje:

Miksi M. Haarahiltunen antaa 2 naamaa liian hyviä arvosteluita Lynxin peleille. Minulla on ollut Game Boy, Game Gear ja nyt Lynx ja Lynxin pelit ovat aivan avuttomia verrattuna muiden käsikonsolien peleihin. Ja kuka arvosteli Lynxin Batman Returnsin? On kyllä hieman... Itse pääsin ensimmäisen kentän ensimmäistä kertaa läpi kääntämällä ruudun väärinpäin ja hyppimällä ilman järkeä. Muutenkin peli on aivan kauhea. Lehdessä alkää julkaisko samaa kuvaa kahdesti (Maniac Mansion 2), eikä mitään 4 sivun pituisia maksiarvosteluita. Älkääkö selittäkö pelin juonta koko arvostelua, vaan keskittykää tärkeämpiin asioihin, kuten esim. pelattavuuteen.

Kunnioittavasti teidän:

Arska

Hyvä Arska:

M. Haarahiltusen puolesta vastaamme, että hän on yrittänyt olla erittäin kriittinen ja puolueeton peliarvosteluita tehdessään. Lynxin pelejä verrataan Lynxin peleihin - ei missään nimessä esim. Gameboyn peleihin (mikäli näin ei olisi, Lynxin pelit saisivat todennäköisesti vielä muutaman naaman lisää - NE VÄRIT...!). Olisi mielenkiintoista tietää, mitä pelejä teillä itsellänne on - eli mitkä pelit ovat mielestänne liikaa pisteitä saaneet.

Batman Returns-pelistä taas oli lyhyehkö KUNVAUS (ei missään nimessä ARVOSTELU) jo niinkin varhain kuin numerossa 2 / 92. Lehden tekijät olivat yhtä lukuunottamatta eri tyyppit kuin nykypäivänä, ja lisäksi lehden toiminta-ajatus oli melkein pä pelkästään tuotekuvastopohjainen, joten näitä "arvosteluita" kannattaakin lukea pilke silmäkulmassa (eihän silloin jaeltu edes pallukoita hyvyyden tai huonouden merkiksi).

Sitten vielä yleisemmin peliarvosteluista Arskalle (mikäsi muillekin): Juoni on mielestämme yksi tärkeimmistä pelin osa-alueista. Siitä se kaikki lähtee. Uskoaksemme kaikki ovat kiinnostuneita siitä, mistä peli ylipääntään kertoo, joten tuomme jatkossakin juonen esille. Seuraavaksi tulevat sitten pelin käytännön ominaisuudet. Ostaako kukaan peliä sen takia, että grafiikka tai pelattavuus ovat erinomaiset, mutta juonta ei ole olemassakaan?

Pidemmät (yli kahden sivun) arvostelut on otettu mukaan yleisön (lukijoidemme) pyynnöstä, ja niitä tehdään vain, mikäli peli sitä edellyttää.

Kirjeitä voi jatkossakin lähettää osoitteella:

**Kysy ja Vastaa/COM CLUB, PL 536,
90101 OULU**

Vuoden 1993 Suosituimmat pelit

AMIGA

1. Hockey League Simulator (1)
2. Desert Strike (4)
3. Chaos Engine (2)
4. Sensible Soccer v1.1 (3)
5. Street Fighter II (5)
6. Lemmings II The tribes (6)
7. Wing Commander (7)
8. Indiana Jones IV Adventure (8)
9. Super Frog (-)
10. Darkseed (10)

Amigan Desert Strike on jatkanut räjähdysmäistä nousuaan kohti kärkeä ja se on ainoa peli, jonka suosio saattaa uhata Hockey League Simulatorin 1. sijaa. Wayne Gretzky Hockey II jäi tällä kertaa pois listalta, saapa nähdä vieläkö se sinne palaa. Mielenkiintoinen uutuus on Team-17 peli Super Frog, joka on ohittanut jopa Darkseedin.

NINTENDO 8-BITT

1. Action 52 (1)
2. Megaman V (2)
3. Captain Comic (3)
4. Gold Medal Challenge (6)
5. Simpsons IV: Bartman meets (8)
6. Toki (5)
7. Joe & Mac Caveman Ninjas (6)
8. Turtles III (7)
9. Felix the Cat (9)
10. Tiny Toons (-)

Tiny Toons on palannut listalle jälleen. Tekeeköhän sen jatko-osa saman...

NINTENDO GAMEBOY

1. Super Mario Land II (1)
2. Megaman III (2)
3. Home Alone II (3)
4. Flintstones (4)
5. Hit the Ice (5)
6. Double Dragon III (6)
7. Darkwing Duck (-)
8. Blades of Steel (7)
9. Super Mario Land (8)
10. Tiny Toons (10)

Ei muutoksia listan kärjessä, mutta kuten aikaisemmin jo ennustimme, on Darkwing Duck, Varjoankka, tullut listalle. Looney Tunes poistui tämän johdosta 10 kärjestä.

SUPER NINTENDO

1. Star Fox (1)
2. NHLPA Hockey 93 (3)
3. Street Fighter II (2)
4. Mickey Mouse: MagicalQuest (4)
5. Tiny Toons (5)
6. Super Star Wars (6)
7. Desert Strike (10)
8. Turtles IV (8)
9. Mario Kart (7)
10. Alien III (-)

Myös Super Nintendon osalta on Desert Strike huimassa nousussa, Alien III puolestaan syrjäytti Wing Commanderin, joka ehti listalla olla peräti seitsemän kuukauden ajan. Mario Kart alkaa myös pian olla menneen talven lumia - saa nähdä milloin uudet pelit tulevat sen tilalle.

PC

1. Wayne Gretzky Hockey 3 (1)
2. Hockey League Simulator II (2)
3. Classic Adventure (3)
4. X-Wing (4)
5. Ultima Underworld II (5)
6. Star Control II (6)
7. Unlimited Adventures (-)
8. Space Quest V (7)
9. Ultima VII Part II (9)
10. Empire Deluxe (10)

Hienoinen yllätys on tällä kertaa se, että sekä Eye of the Beholder III, että Lemmings II The Tribes jäivät listan ulkopuolelle. Niukasti tosin, mutta kumminkin. Kultalaatikkopelien teko kiehtoo ilmeisesti monia, muuten ei voi Unlimited Adventuresin suosiota selittää. Empire Deluxe palasi listalle kuukauden tauon jälkeen.

MEGADRIIVE

1. Streets of Rage II (1)
2. Sonic the Hedgehog II (2)
3. NHL PA 93 Hockey (3)
4. Menacer (4)
5. Road Rash II (5)
6. Ecco the Dolphin (7)
7. World of Illusion (6)
8. Flashback (-)
9. Terminator 2: Arcade Game (8)
10. Battletoads (9)

Uskaltaisinpä veikata, että seuraavan kerran tätä lukiessanne on NHLPA 93 Hockey ohittanut Sonic II:sen. Toinen veikkaus on, että Jungle Strike, Desert Striken jatko-osa tullaan myös näkemään listoilla, tällä kertaa se jäi nippa nappa listalta.

ATARI LYNX

1. Toki (1)
2. Hockey (2)
3. Dracula (4)
4. Batman Returns (5)
5. Steel Talons (3)
6. Blue Lighting (6)
7. Shadow of the Beast (7)
8. Crystal Mines II (8)
9. Electrocops (9)
10. Bill and Ted's Excellent Adv (-)

Dracula on jatkanut nousuaan ja on jo päässyt kolmannelle sijalle. Pit Fighter jäi jo hieman vanhemman pelin: Bill & Ted's Excellent Adventuren taakse - johtuisikohan siitä, että kyseinen elokuva esitettiin Suomessa töllöttimessä jonkin aikaa sitten?

MEGA-CD

1. Jaguar XJ220 Euro (-)
2. Final Fight USA (-)
3. Sherlock Holmes Euro (-)
4. Batman Returns USA (-)
5. Black Hole Assault Euro (-)

Mega-CD:n peleistä on toistaiseksi vain viiden kärki mukana, sillä pelejäkään ei ole julkaistu kuin parisen kymmentä. Jatkossa tullaan varmasti tämänkin laitteen osalta laajentamaan 10 suosituimman pelin listaksi.

Oheiset tiedot perustuvat COM 2001 OY:n vuoden 1993 myyntitilastoihin 31.7.1993 mennessä. Pelin nimen perässä oleva luku tarkoittaa sijoitusta edellisen kuukauden listalla.

Piratismi Konsoleita ja Tietokoneita Vastaan:

Osa lukijoistamme on toivonut meiltä "juttua piratistimista", joten tässä sitten tulee artikkeli asiasta.

Kukapa ei tietäisi mitä piratismi tarkoittaa tällä alalla? Kuten kaikki tietävät on pelistä varmuuskopion ottaminen sallittua, mutta jo tietokonepelien kopiointi kaverilta toiselle laitonta toimintaa. Teolla rikotaan tekijänoikeuslakeja, minkä vuoksi Englannissa on perustettu yritys taistelemaan piratismia vastaan. Suomessa vastaavaa toimintaa ei ole, mutta rikospoliisi voi periaatteessa toimia piraatteja vastaan tekijänoikeuslain nojalla.

Tietokonepelien piratismia harrastavat perustelevat "harrastustaan" sillä, että pelien hinnat ovat niin korkeita. Myönnetään, ettei millään kymmenen markan viikkorahalla kovin usein osteta kolmatta sataa maksavia pelejä.

Nykyään pelejä ohjelmoimassa on useita eri ohjelmoijia, jotka kaikki luonnollisesti vaativat työstä palkkaa - eihän sitä syömättäkään elä. Ohjelmointityö saattaa pahimmassa tapauksessa kestää yli vuoden. Kun lasketaan päälle vielä valmistuskustannukset, eli ohjekirjat, pakkaukset ja muut kulut, täytyy pelin julkaisijalle jäädä jonkin verran voittoakin pelistä. Kun vielä piratismi lohkaisee ison palasen pelin myynnistä ja peliä pitäisi vielä mainostaakin.

Piratismia suosivat nakertavat loppujen lopuksi omaa jalansijaansa. Amiga 500:sen ylpeänä omistajan on ikävä katsoa kuinka ohjelmointitalo toisensa jälkeen kieltäytyy tekemästä pelejä amigalle - pelien valmistaminen ei kannata kun piratismi ehtii syödä myynnin nollaan. Tähän mennessä mm. Sierra, Westwood Studios (Legend of Kyrandia), Maxis ja Bethesda Softworks ovat lakanneet toistaiseksi tuottamasta amigan pelejä. Maxis tosin

jatkaa Amiga 1200:sen parissa, joten ihan menetetty ei peli vielä ole.

Nyt tietysti PC:n omistajat naureskelevat, ettei näin voi käydä heidän koneensa kohdalla. Vannomaan en mene, mutta kyllä PC - pelien valmistajatkin ovat alkaneet hiljalleen tuottaa CD - ROM - pelejä ja ohjelmia, joita on periaatteessa normaalia vaikeampi piraattien kopioida.

Konsolipuolella piratismi on hieman toisen tyylistä. Piraattikopiot tutuista peleistä tunnistaa yleensä siitä, ettei pelien kannessa ole esim. Segan tai Nintendon Seal of Quality tunnusta. Koska piraattikopioita valmistavat yritykset eivät uhraa aikaa pelin suunnitteluun, eivät heidän kulunsa ole niin suuret ja he pystyvät siten myymään pelinsä halvemmalla.

Piraattikopioiden pelaamisessa on kuitenkin yleensä ongelmia. Kun pelistä puuttuvat ohjeet, on läpipelaaminen työn ja tuskan takana, varsinkin monimutkaisissa rooli/strategia/seikkailu - pelien osalta. Konsolipelithän ovat usein niin helppoja, ettei ohjeita juuri tarvita, mutta konsolikoneen omistajien ongelma on se, että huonolaatuinen piraattikopio saattaa pahimmassa tapauksessa rikkoa koko konsolin. Jossain Kiinassa tai Taiwanissa halvan työvoiman kera teetetyt pelit eivät nimittäin joudu minkäänlaisen tuotetarkkailun kohteeksi. Eikä mikään takuu korvaa tällä tavalla rikkoutunutta laitetta.

Piratismi on monen mielestä ehkä kannattavaa, mutta on ilahduttava kuulla, että joku esim. aikoo käretyttää piraattikopioita myyvän henkilön. Itsekin nuorempana ko. alaa harrastaneena olen myöhemmin päätenyt siihen tulokseen, että jos peli on hyvä - kannattaa ostaa se. Siten se valmistaja tekee toisenkin yhtä hyvän pelin.

J.Uhlgren

Rooli & Strategia

Roolipeli rintamalla eletään hieman hiljaisempia aikoja, mutta muutamia uutuuksia toki aina ilmaantuu markkinoille. Megadriven *Shining Force* on uuden uutukainen, *Shining in Darkness* - pelin jatko-osa. Saa sitten nähdä onko peli mistä kotoisin.

Amigan ja PC:n omistajat pääsevät vihdoinkin Arkanian maailman pariin pelissä: *Blade of Destiny*. Tätä peliä onkin jo jonkin aikaa ehditty odottaa. Amiga 1200 versiona on puolestaan ilmestynyt *Ishar*, joka on lähinnä tunnettu erikoisesta hahmojen käyttäytymisestä. Peli oli ensimmäinen, jossa NPC:t saattoivat ystävyytyä keskenään. Kun pelaaja sitten halusi potkia jonkin jässiköistä pellolle, saattoivat NPC:t pistää hanttiin ja todeta, ettei "meidän kamua" saa lempata. Sama käytäntöhän tuli voimaan myös *Treasures of Savage Frontier* - kultalaatikoppelissa. Ko. pelillä on hyvät mahdollisuudet jäädä pelimaailman historiaan viimeisenä julkaistuna kultalaatikoppelinä. *Unlimited Adventures* - pelinteko-ohjelma kun on saanut sen verran suuren suosion, että jokainen PC:n omistaja varmaankin tekee kohta omat seikkailunsa tällä editorilla.

Super Nintendollekin on julkaistu uusi roolipeli: *Super Ninja Boy* (= nimen perusteella en kyllä olisi uskonut.) Peli on kuitenkin erikoinen roolipeliksi, sillä taistelut ovat reaaliaikaisia ja hahmon kykyjen lisäksi myös pelaajan reaktionopeus vaikuttaa suorituksen tasoon. Toinen erikoisuus pelissä on se, että pelaajia voi olla seikkailussa mukana kaksi. Jippii... ensimmäinen kahden pelattava roolipeli.

Strategiapelien puolella on konsolien osalta ollut hiljaista, mutta tietokoneista varsinkin PC on saanut osakseen hillittömän pinon uusia strategiapelejä:

Toinen maailmansota on aina kiehtonut ihmismieliä - historian aikana ei yhtä veristä sotaa ole käyty aiemmin, eikä vielä toistaiseksi sen jälkeenkään. Aiheesta on tehty lukemattomia määriä strategiapelejä, osa parempia, osa huonompia. SSI:n *Storm Across Europe* oli aikoinaan loistava peli, mutta nyt SSI yrittää uudelleen *Clash of Steel* - pelin myötä. Oman osuutensa markkinoista vie kuitenkin varmasti myös *High Command*, joka on myös koko toisen maailmansodan ajan kattava strategiapeli. *High Command*in tekijäryhmä on sama kuin *V for Victory* - sarjassa, joten peli tukee Super VGA Näyttöä ja ainakin grafiikka on parhaasta päästä.

Tästähän luonnollisesti muistuu mieleen, että *V for Victory* sarja on saanut jo kolmannen osan, joka keskittyy Arnheimin taistelun lähistöön. *V for Victory III*-onkin jo ollut aika suosittu, johtuen ilmeisesti aikaisempien osien saamasta suosiosta.

Toinen paljon huomiota herättänyt aikakausi on Napoleonin valtakausi Euroopassa. Tästä ajasta on nyt Microprose tehnyt strategiapelin *Fields of Glory*, jota on ulkomaisissa lehdissä kovasti ylistetty realistiseksi. Tämän lisäksi on markkinoille tullut kokoelma *Napoleonics*, jossa on kolme Napoleonin aikaista taistelua, komentajan omista silmistä kuvattuna. Näissä peleissä käskyjen perille meno ei aina ole taattu mikäli vihollinen katkaisee lähetin reitin.

Lähiaikoina tulossa olevia strategiapelejä on jokunen, mm. Sid Meier aikoo tehdä oman versionsa Yhdysvaltain sisällissodasta - itse ainakin odotan innolla. Tajuaisi mies vain tällä kertaa tehdä peliin monen pelaajan mahdollisuuden. *Civilization* kun olisi ollut maailman paras peli mikäli siinä olisi voinut olla neljä pelaajaa tai edes kaksi.

Lord Finish

Uutta ja Ihmeellistä

Heinäkuu on perinteisesti ollut hiljaista aikaa pelimarkkinoilla, samoin elokuun alku. Uusia pelejä on silti tullut kiitettävästi jo kesäkuun aikana.

Tietokonerintamalla PC - koneet jylläävät: Microprose on (kerrankin ajallaan) julkaissut pelit Return of the Phantom ja Fields of Glory. Näistä ensimmäinen on Rex Nebular - tyyliin toteutettu seikkailupeli Oopperan Kummituksesta ja jälkimmäinen strategiapeli Napoleonin ajalta.

LucasArts puolestaan heitti X-Wingistä riippuvuusoireita saaneille Imperial Pursuit lisälevykkeen markkinoille. Lisää tehtäviä, mahdollisuus lentää uusilla aluksilla. (Jos tämä lehti ei valmistu ajoissa, johtuu se vain ja ainoastaan siitä, että Pajari pelailee X-Wingin datalevyketä päivät pitkät.)

Muita uutuuksia PC:lle ovat: Beauty and the Beast, Blue Force, Clash of Steel, High Command, Lost Vikings ja Prince of Persia II. Kokoelmista mainittakoon Sid Meier Compilation (Covert Action, Pirates, Railroad Tycoon) ja Space Quest Quad Pack (I-IV).

Amigan omistajatkin voivat pikkuhiljaa ryömiä takaisin luolistansa ja alkaa pelaamaan, sillä GOAL !, Dino Dinin uusin jalkapallopelejä (=Kick Off 3) on vihdoinkin tullut. Ensi näkemältä tuntuu, että peliä joutuu opettelemaan vaikka Kick Off 2:sta onkin tullut jonkin verran tahkottua. Tosin Pajari tuppasi yleensä voittamaan ottelut.

Muita uutuuksia ovat mm. Amos Pron Compiler, Campaign - pelin tehtävä levyke, Lost Vikings, Sink or Swim ja Syndicate. Mielenkiintoinen uutuus on Sim Life, joka julkaistiin vain A1200 versiona. Näinköhän Maxiskin lakkaa tekemästä pelejä perusamigalle? Space Legends on myös mielenkiintoinen kokoelma, jossa on Wing Commander, Megatraveller ja Elite plus.

Konsolipuolella uutuuksia on myös tipahdellut tiuhaan tahtiin, lähinnä kuitenkin 16 - bittisille koneille.

Super Nintendo sai kunnian olla ensimmäinen laite, jolle Lost Vikings - älypeli julkaistiin, sinänsä mielenkiintoinen peli. SNES:in Battletoadsia on varmasti odotettu, sen verran kysytty tuntuu peli olevan. Muita uutuuksia puolestaan ovat mm. seuraavat: Blues Brothers, Super Ninja Boy, Road Riot, sekä tappelupelit: Combatribes, Sonic Blastman ja Street Combat.

Megadrivelle on jenkeissä (Genesis) julkaistu lukuisia pelejä, mutta ongelmaksi muodostuu se, että Segan itsensä julkaisemat pelit eivät toimi Euroopassa normaalisti, koska niihin on asetettu purkukoodi, joka estää pelaamasta peliä muulla kuin Sega Genesisillä. Typerä homma: Miksi eurooppalaisten täytyy odottaa huipputitteleita vuoden verran ennen kuin pääsevät peliä pelaamaan? Megadriven euroopan version uusimmat pelit ovat kuitenkin: Another World, sekä jatko-osa Flashback, Mutant League Football, Sunset Riders ja Cyborg Justice, joka on Pajarin mukaan u-s-k-o-m-a-t-t-o-m-a-n hyvä tappelupeli. Eikä Jungle Strikea sovi unohtaa...

Nintendon Gameboyn peleistä uusimmat ovat puolestaan: Milon's Secret Castle, F-15 Strike Eagle, Battletoads II (in Raknaroks world) ja Lemmings. Näistä viimeksi mainittu on melkoinen yllätys - se on julkaistu ainoastaan Euroopassa.

Atari Lynxille taas on pitkän, todella pitkän tauon jälkeen saatu useampi uusi peli: Dinolympics on sama kuin tietokoneiden Humans peli. European Club Soccer on Lynxin tähän mennessä paras futis-peli ja Power Factor uusin räiskintäpeli. J. Uhlgren

Postipelit Jyllää Jälleen

Reilut puoli vuotta sitten oli lehdessämme artikkeli postipeleistä Suomessa. Kun tuota harrastusta on tullut tässä työn ohessa yhä jatkettua ja lehtemme tarkoitus olisi yhä enemmän tarjota lukijoillemme tietoa pelimaailman tapahtumista, niin kirjoitamme asian tiimoilta uusimmat kuulumiset.

Postipelejähän on tähän mennessä järjestänyt, ainoana Suomessa, Midnight Sun Games, joka toimii Oulusta käsin. Niille, jotka eivät asiaa ennestään tunne, tiedotettakoon, että postipelit ovat periaatteessa monen pelaajan strategisia pelejä. Jokainen pelaaja lähettää valtionsa käskyt postitse kierroksittain MSG:lle ja he käsittelevät tiedot tietokoneellaan. Uudistetut raportit valtioiden tilasta tulevat sitten paluupostissa ja pelaaja suunnittelee käskynsä sen pohjalta. Yhteydenotot muihin pelaajien luovat hyvän pohjan liittolaisuuksille ja selkäänpuukottamisille.

Itse olen tähän mennessä osallistunut taisteluun Kruunujen Saaresta kahdesti. Ensimmäisellä kerralla tuli turpiin rankasti, mutta vahingosta viisastuneena oli Kruunujen Saaren kuninkuus tällä kertaa todella lähellä. Kampinailun hävisin äärimmäisen niukasti Postisoturin päätoimittajalle. KS onkin yksinkertainen, fantasiamailmaan sijoittuva valloituspele, jossa armeijat ovat armeijoita ja tuhoutuvat joko kerralla tai selviytyvät - hieman samaan tyyliin kuin Empiressä.

Tämän lisäksi olen osallistunut tähän mennessä kolmeen järjestettyyn Olympos-peliin. Kolmas pele pyörähti käyntiin vasta hetki sitten, joten siinä ollaan vielä alkutekijöissä. Naapureiden kanssa olen hyökkäämättömyyssopimuksen jo solminut, mutta sehän ei välttämättä kestä ikuisesti...

Olympos on taistelu Hellaan herruudesta. Pelin voi voittaa joko sotilaallisella

ylivallalla, tai keräämällä parhaan mahdollisen sivistyksen ja parantamalla kulttuurinsa täydelliseksi. Muistuttaa ehkä hieman Civilization - peliä. Olympoksen säännöt ovat kuluneen vuoden aikana muuttuneet huomattavasti. Ensimmäinen versio nimittäin mahdollisesti loputtoman talouskasvun ja kuinkas siinä kävikään? Lopussa mm. minä taistelin vihollistani vastaan urhoollisesti, mutta kun verotuloni olivat 30000 ja vihollisen yli 2 miljoonaa, päättyi pele siihen.

Olympos 2 sen sijaan oli hieman paranneltu, joskaan ei vielä lopulliseen muotoonsa. Perustamani Haadeksen (=Kuoleman jumala) Veljeskunta on ainakin vielä yksi pelin vahvimista tekijöistä, eikä jäljellä olevia valtioita ole kuin kymmenen jäljellä. Kovia koitoksia on kuitenkin vielä edessä, sillä parhaillaan johdan liittoumaa, joka on sodassa pelin kahta voimakkainta valtiota vastaan. Haadeksen Veljeskunta sotkeutui sotaan pelastaakseen Ateenan mahtavan valtakunnan tuhoutumiselta, sillä pele olisi hävitty mikäli Ateena olisi kukistunut.

Edellä mainittujen pelien lisäksi olen osallistunut myös Austerlitz - peliin, joka on historialliseen Eurooppaan pohjautuva simulaatio. Jokainen pelaajista on yksi todellisista valtioista, esim. Varsovan Ruhtinaskunta, Tanska, Venäjä, Ranska, Marokko tai Napoli. Peli on äärimmäisen tasapainotettu, niin ettei yksikään valtio välittömästi tuhoudu pelistä. Taistelut ovat erittäin yksityiskohtaisia ja hyvin toteutettuja. Talouden hallitseminen on voiton avain. Historialliset lähtökohdat ja realismi ovat pelin valttina, mutta välillä pele tuntuu matematiikka-kilpailulta.

Asiasta enemmän kiinnostuneet voivat ottaa yhteyttä MSG:hen osoitteella:
Midnight Sun Games, PL 554, 90101 OULU
J. Uhlgren

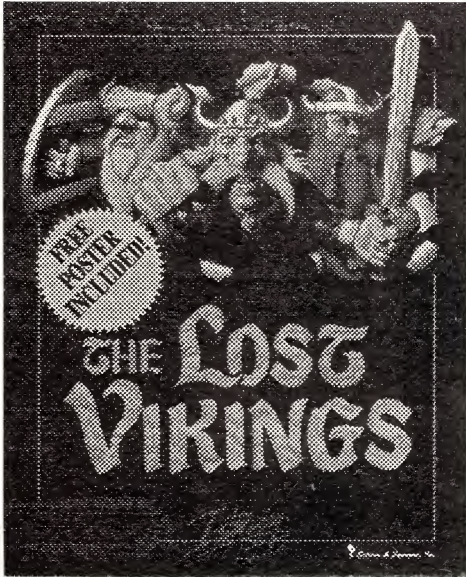
PELIARVOSTELUISTA:

Peliarvostelujen periaate on aikaisemmasta muuttunut, sillä asiakaspalautteen perusteella vaikuttaa siltä, ettei viiden pisteen marginaali tahdo riittää. Olemmekin siksi lisänneet peliarvosteluihin myös plussat ja miinukset, niin että jokainen näkee onko jokin peli neljän pinnan arvoinen nippa nappa - vai peräti hyvin lähellä täysiä viittä pistettä. Näin on käytössä kaikkiaan 15 erilaista arvosanaa, joiden kuvaukset ohessa.

| | | |
|--------|---|--|
| ☹- | = | Tästä nyt peli ei enää kyllä huonone. Ei voi... Niin huono, että jos rupeaa miettimään miten huono, niin yht'äkkiä tajuaa miten huono, ja järki pakenee päästä. |
| ☹ | = | Kuinka ne kehtaavat tällaista roskaa edes julkaista. Ohjelmointitalon nimi on syytä panna mieleen ja muita saman firman tekeleitä kannattaa karttaa kuin ruttoa. |
| ☹+ | = | Niin no onhan tässä jo yritystä, mutta... |
| ☹☹- | = | Tasoltaan heikohko peli. Jää alle keskiverron. |
| ☹☹ | = | Käsittämättömän keskinkertainen. Tämän kaltaisia yritelmiä mahtuu 13 tusinaan. |
| ☹☹+ | = | Hivenen tavanomaista parempi. |
| ☹☹☹- | = | Ihan kiva peli, mutta toteutus ontuu. |
| ☹☹☹ | = | Hyvä peli, joka olisi voitu paremminkin toteuttaa. |
| ☹☹☹+ | = | Pelattava peli, mutta loppuhionta uupuu. |
| ☹☹☹☹- | = | Tämähän on jo yllättävän hyvä! Joitakin parannuksia olisi silti suonut tehtävän. |
| ☹☹☹☹ | = | Yhdellä sanalla kuvattuna: HYVÄ |
| ☹☹☹☹+ | = | Erinomainen peli. Tämän pelin omistaja voi prameilla kavereilleen ja olla ylpeä hyvästä sijoituksestaan. |
| ☹☹☹☹☹- | = | Hallelujah!!! Uusi kulttipeli on syntynyt. Jos tässä pelissä joitakin vikoja on, ovat ne erittäin pieniä - eivätkä millään tavoin vaikuta kiinnostukseen. |
| ☹☹☹☹☹ | = | Eihän tämä ehkä ihan täydellinen ole, mutta on se kyllä niin lähellä, että... |
| ☹☹☹☹☹+ | = | Ehkäpä tämäkään peli ei ole vielä täydellinen, mutta siltä se vaan tuntuu - tästä kun tulee jo vieroitusoireita. Yksinkertaisesti pakko pelata läpi. |

Koska uusi arvostelujärjestelmä on otettu käyttöön J. Uhlgrenin kesäloman aikana, niin hänen tässä numerossa arvostelemansa pelit ovat vanhan pisteytyksen mukaisia.

Lost Vikings



Olipa kerran, kauan sitten, viikinkylä, jossa kolme iloista viikinkiä, Olaf, Erik ja Baleog asuivat. Sittenpä eräänä päivänä avaruus-alus saapui planeetalle keraamaan erilaisia näytteitä vietäväksi planeettainväliseen eläintarhaan. Kuinka ollakaan - viikingit ne olivat sen verran mielenkiintoisia otuksia, että ne päätettiin ottaa mukaan matkalle tähtitarhaan. Niinpä kolme iloista viikinkiä havaitsivat olevansa vankina avaruus-aluksessa. Eipä kulu aikaakaan kun he jo päättävät lähteä takaisin kotiin, mutta se ei sitten olekaan niin helppo juttu...

Lost Vikings on hieman Lemmings - tyylinen älypeli. Kaikilla kolmella viikingillä on erilaiset kyvyt. Yksi viikingistä voi juosta muita nopeammin ja kykenee ainoana hyppäämään esteiden ylitse. Toinen puolestaan kanniskelee mukanaan kilpeä, joka torjuu vihamielisten otusten ammuksat ja hyökkäykset. Kolmas taas on ainoa, jolla on aseita: Jousi ja miekka. Tämän takia on hahmoja käytettävä yhteistyössä.

Alussa avaruusaluksesta pakeneminen ei ole sinänsä ongelmallista ja ensimmäiset tasot suorastaan opastavat pelaajaa eteen päin

erilaisia vinkkejä tarjoten. Näistä käykin ilmi, esim. että ampumalla jousella nuolen katkaisijaan, saa sähköt katkaistua tai jos kilpeä pitää ylöspäin suunnattuna voi toinen viikinki hyppiä aiempaa korkeammalle. Näin menee vaan ilo omasta oivalluksesta. Olisi nuo nimittäin muuten keksinyt itsekin.

Tason selvittääkseen on kaikki viikingit ohjattava exit - merkillä varustettuun loppuun. Kaikki mahdolliset esteet on selvitettävä tieltä ennen kuin hahmot lopulta voivat jatkaa taivallusta seuraavassa tasossa.

Tasot on lisäksi jaettu nk. eri maailmoihin ja kun jonkin "maailman" kaikki tasot selvittää läpi, joutuvat pelaajan ohjastamat viikinkirukat entistä vaikeampaan paikkaan kamppailemaan hengestään. Ensimmäinen "maailma" on avaruusolioitten alus, josta tulee paeta. Grafiikka ja ongelmat ovat tyyliin sopivia. Sähkö ja laserit ovat suurimmat ongelmat.

Kun seuraavaksi pääsee esi-historialliseen aikakauteen, muuttuvat ongelmien tyypit. Luolamiehet ja pienet dinosaurukset pyrkivät ottamaan hengen pois viikingeilta. Ja näin on jatkossakin, uusi maailma tarjoaa uusia haasteita, vaikka ongelmat välillä tuntuvat samoilta - vain uudella grafiikalla höystetyiltä. Hienoista logiikan käyttöä olisi suonut käytettävän, sillä jätti-etanat, jotka sylkevät viikinkejä ja avaimilla aukaistavat ovet eivät oikein sovellu esi-historialliseen aikakauteen.

Amigan versio tästä pelistä on yllättävän hyvin toteutettu: Peli tulee kahden disketin kera, joten ainakaan pelaaja ei joudu jatkuvasti kipeyttämään rannettaan disketin vaihtamis operaatioilla. Lost Vikings on peli, jota voi suositella lämpimästi niille, jotka ovat Lemmingeihin jo kyllästyneet.

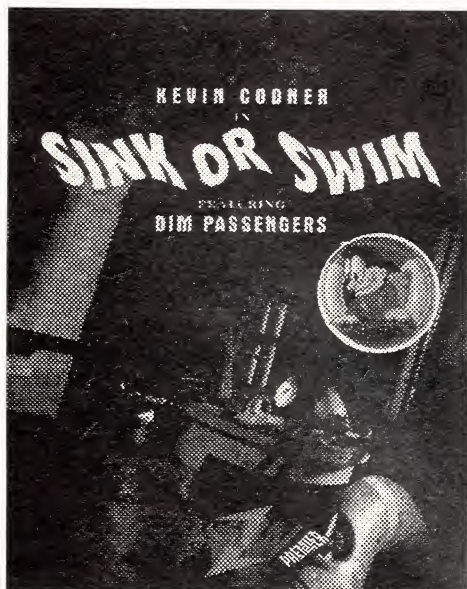
HINTA: 239,-



J. Uhlgren

Sink or Swim

Starring Kevin Codner



Zeppelin Premier on aiemmin täysin tuntematon ohjelmointitalo. Nyt tältä porukalta on kuitenkin tullut markkinoille peli: Sink or Swim, joten ehkä olisi syytä tutustua tähän peliin hieman tarkemmin näin Amiga-pelinä.

Sink or Swim on hieman Lemmings -tyylinen älypeli. Tapahtumapaikka on suuri valtamerialus, joka on ajanut karille ja on uppoamaisillaan. Kaikki matkustajat ovat paniikissa, yhtä lukuunottamatta. Kevin Codner, uppoavien laivojen sankari, on yhä järjissään ja velvollisuuden tuntuksena päättää pelastaa kaikki matkustajat laivasta. (Tai ainakin kaikki mitkä kykenee)

Itse asiassa Kevin kyllä saapuu paikan päälle sukellusveneellä, joten hän lienee vedenalaisen agenttijärjestön jäsen.

Kuten jo tuli mainittua, on SS Lucifer (=laivan nimi, mielenkiintoinen valinta nimeksi sinänsä) piakkoin uppoamassa, se kun on kokeillut kestävyytään ajamalla jäävuoreen pahki. (Titanic kai osoitti jo miten siinä käy?) Laiva uppoaa hiljalleen, ja Kevinin tulisi pelastaa pakokauhaiset

matkustajat ulos ruumasta ja muista laivan tiloista. Tämä ei ole helppo homma, sillä paniikkihäiriöiset kanssamatkustajat juoksevat ilomielin vaikkapa veteen hukkumaan tai laivan koneiston sen osan alle, joka liiskaa heidät pannukakuksi.

Apunaan Kevinillä on muutamia esineitä: Mukanaan hän pitää pommeja, joiden avulla on mahdollista raivata ikävät esteet pois tieltä, niin että typerät matkustajat pääsevät turvaan laivasta. Ja esteitä kyllä piisaa. Kaikkia esteitä ei pommeilla voi raivata, joten on käytettävä hyväksi myös paikan päältä löytyviä liukuhihnoja, sekä pelastuslauttaa ja kantoraketteja, jotka nostavat yhden hukkuvan vedestä ja siten pelastavat tämän.

Pelin grafiikka on ihan normaalin näköistä, ei mitenkään erikoista. Matkustajat ja Kevin ovat pyöreitä miekkosia, (puuro on ilmeisesti maistunut kotona) jotenkin tulee mieleen, että peli olisi ehkä suunnattu hieman pienemmille lapsille. Värejä on käytetty riittävästi, mutta jotenkin yleis-sävy on yllättävän tumman väristä. Pelin äänetkään eivät ole mitenkään erikoiset, semmoista standardi pimputusta, Amiga kyllä kykenee parempaan.

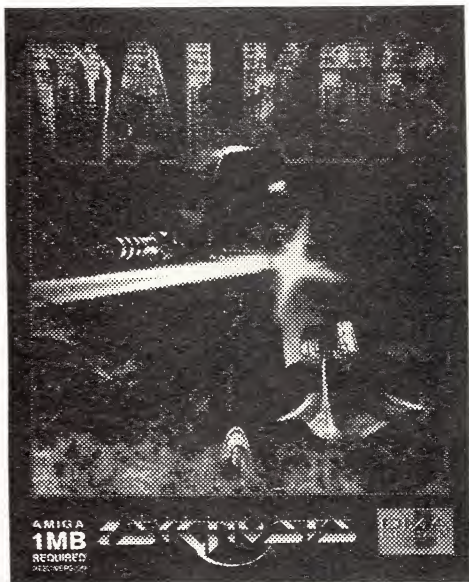
Sink or Swim on vaikeustasoltaan sopiva kyllä ihan aikuisellekin. Alussa tuntuu, ettei ihmisten pelastaminen ole edes vaikeaa, mutta annas olla kun vesi alkaa pikkuhiljaa nousemaan, saa joystickia vääntää siihen malliin, että tiukkaa tekee. Kun siihen lisätään vielä laivalla raivoavat tulipalot, erilaiset ansoina toimivat laitteet ja niin edelleen, saa pelissä töitä tehdä ennen kuin kaikki tasot on läpi pelattu. Kannattaa ehkä kokeilla jos on Lemmings II:sen pelannut läpi.

HINTA: 239,-



J. Uhlgren

Walker



Walker on DMA Designin (Lemmings I+II) uusin peli, ja tällä kertaa luvassa on puhdasta räiskintää. AG-9, koodinimeltään Walker, on valtava sotakone, voimakkailla konetykeillä ja kilvillä varustettu kuolemantuoja. Vihollisen voimat ovat onnistuneet tuhoamaan kävelijöiden tuotantotehtaat, ja palveluksessa olevista Walkereista on enää yksi jäljellä. Pelissä pelaaja ohjaa viimeistä jäljelläolevaa Walkeria, tehtävänään tuhota vihollisen neljä tukikohtaa, jotka ovat avainasemissa, ja voisivat ratkaista sodan kulun. Itse sota, jota käydään, sijoittuu tulevaisuuteen, ja aikamatkustuksen keksimisen jälkeen sodan tyyli muuttui täysin. Joukkoja lähetettiin ajassa taaksepäin tuhoamaan vihollisen tärkeitä tukikoh- tia ennenkuin niitä edes rakennettiin.

Walker on käytännössä erittäin nerokkaasti toteutettu räiskintäpeli. Peli etenee vaihteittain, Walkerin tuhotessa vihulaispesäkkeitä edeten oikealta vasemmalle. Hiirellä ohjataan tykkien piippuja, lukitaan maalit, ja hiirellä voi myös ampua. Walkerin liikuttamiseen käytetään joko näppäimistöä tai joystickia.

Itse suosin joystickia sekä liikuttamiseen, niin myös ampumiseen, mutta käytännössä suurimmalla osalla joystickista ei voi niin tehdä (minulla on Terminator kranaattiohjain, ja juuri sillä on paras pelata Walkeria).

Pelin suurin tunnelmanluoja on äänipuoli. Varsinkin kun käytetään stereoa, tulee esille äänen mahtavuus. Takaapäin lähestyvä vihollinen todella kuullostaa takaapäin lähestyvältä, ja esim. kakkosradassa ilma-alusten moottorien ääni on suorastaan nerokkaasti toteutettu. Konetykkien äänet ovat myöskin erinomaiset, kuten myös sotilaiden kuolinhuudot.

Kokonaisuutena Walker on todella mahtava räiskintäpeli. Miinuksena pitäneen mainita taustagrafiikkojen karuus, ja pelin periaatteellinen yksinkertaisuus, mutta pelattavuus, äänet ja mahtava ohjaussysteemi keräävät kyllä pisteet kotiin kevyesti. Eräs hassu moka, joka on päässyt sattumaan, on todella omituinen ja hupaisa. DMA Designin pojilla on nimittäin päässyt lipsah- tamaan ykkösrataan pieni perspektii-vivirhe. Kentällä juoksentelevat vihollisen sotilaat ovat nimittäin noin kahden sentin kokoisia verrattuna taustalla oleviin käsittämättömän isoihin rakennuksiin, joiden pitäisi olla muka toisen maailmansodan aikainen Berliini. Kakkosradassa moka on sitten korjaantunut, eikä sitä sen jälkeen pahemmin näy.

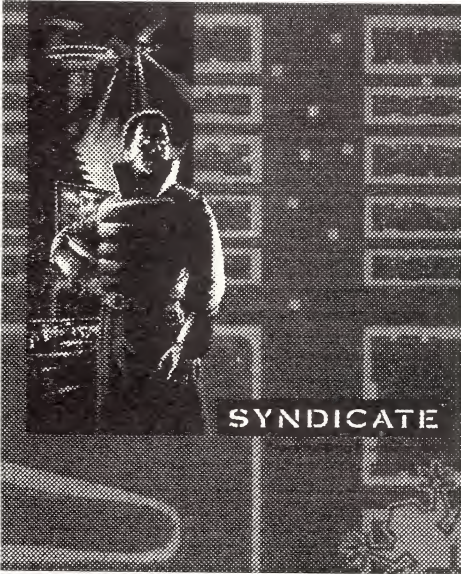
Walker on todella vaikea peli. Toisen radan loppuvastustaja tuntuu mahdottomalta varsinkin Arcade moodilla, ja muutenkin ruutu on usein täynnä tavaraa: tykkejä, sotilaita raketinheittimineen, autoja, sotilashelikoptereita, ja kaikkea muuta kuviteltavissa olevaa. Räiskintäpelien ystävät: suosittelen.

Hinta 269,-



T. Pajari

Syndicate



haltuunsa. Nämä tehtävät eivät ole mitään isänmaallisia roskajuttuja, vaan puhtaasti: Salamurhia, tappoja ja muita kivoja pikku teurastustehtäviä.

Syndikaatin agentit eivät ole mitään tavallisia ihmisiä, no sir, he ovat Cyborgeja, puoliksi ihmisiä ja puoleksi koneita. Pelin edistyessä voidaan agenttien ruumiinosat korvata yhä edistyneemmällä teknologialla, mikäs sen hauskempaa. Aseistuksena heillä voi alussa olla vain haulikko tai pistooli, minkä lisäksi heillä voi olla muutamia lisälaitteita, kuten suostuttelulaite, jonka avulla voi värvätä lisää agenteja omalle puolelleen. Syndikaatilla on kuitenkin käytössään omat laboratorionsa, joissa on mahdollista luoda yhä tehokkaampia aseita, sekä muita esineitä, joita myöhemmin voi sitten käyttää hyväkseen. Kun jo alussa saa liekinheittimen käyttöönsä on peli heti muuttumassa ihanaksi. Liekinheittimellä kun ampuu vihollista, juoksentele palava ihmisoihtu hetken aikaa ruudulla todella realistisen tuntuisesti.

Peliahmot on kuvattu Populouksen tapaan samantyyllisellä grafiikalla ja pikkuäijät säntäilevät ruudulla kuin oikeat ihmiset konsanaan. Pelin graafinen vaikutelma on synkkä, mikä sopii miljööseen vallan mainiosti. Äänet ovat miellyttävän kuuloiset muuten paitsi se "Mission Failed" digitoitu sanonta. Aseiden äänet ovat aidot, mm. haulikko on niin kuin pitääkin. Vihollista ampuessa kuuluvat kuolinkorahdukset luovat myös omalta osaltaan tunnelmaa. Cyberpunk - aiheen valinta juoneksi on todella erinomainen.

Syndicate on kerrankin omaperäinen peli, jonka tekijät ovat aikaisemmin tehneet mm. pelit: Populous ja Powermonger. Aiemmasta poiketen, Syndicatea on silti helppo pelata, mutta sitä on vaikea voittaa.

HINTA: 299,-



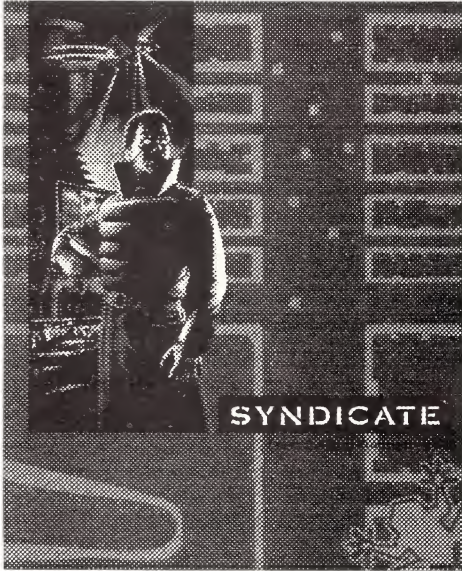
J. Uhlgren

Kuvittele seuraavan kaltainen tilanne: Maapallon tulevaisuudessa ei enää ole hallituksia, eikä valtioita. Monikansalliset suuryhtiöt ovat kasvattaneet tuloksiaan niin kauan, että ne itse asiassa omistavat kaikki valtiot. Vain kolme suuryritystä on jäljellä, yksi Euroopassa, yksi Yhdysvalloissa ja yksi Kauko-Idässä. Tässä vaiheessa keksittiin Siru. Se voitiin laittaa ihmisen päköppään, niin että ihminen jatkuvasti kuvitteli auringon paistavan ja kaikki oli niin ihanaa että...

Tämän kaltainen keksintö toimi kuin huume ja sitä myytiin jokaiselle ihmiselle. Niinpä siis rikolliset päättivät ottaa oman osuutensa voitoista ja murhasivat johtajia, ryöstivät Sirun valmistamiseen tarvittavan teknologian. Ja suuryhtiöt hajosivat. Niiden valtakuntien raunioilla vallitsee sotatila erilaisten rikollissyndikaattien taistellessa elintilasta toisiaan vastaan.

Pelaaja on erään syndikaatin johtaja ja hänellä on alussa tietty määrä agenteja käytössään. Tavoitteena on suorittaa erilaisia tehtäviä maapallolla ja onnistua näiden agenttien avulla ottamaan alueita

Syndicate



Syndicate on Bullfrogin (Populous I + II, Powermonger) uusin peli, ja tällä kertaa on simuloitu tulevaisuuden korpORAatioiden välisiä kahinoita. Nämä luonnollisesti tapahtuvat valtaviin suurkaupunkien uumenissa, ollen erittäin verisiä ja armottomia.

Pelin idean peruskivenä on *siru*, joka on suosiossa ohittanut kaikki huumausaineet ja muut nautintoaineet. Siru asennetaan kohteen päähän, ja sen avulla kohteen aivokäyriä hallitaan, jolloin hän voi ohjata omia aistimuksiaan, ajatuksiaan ja tunteitaan, ja olla täten aina hyvällä tuulella, nähdä limaisen saasteen kukkina, ja omat romahtaneet kasvonpiirteensä onnellisina, ja niin edelleen.

KorpORAatiot käyttävät siruja aivan toisiin tarkoituksiin. Ne asentavat myymiinsä siruihin yksikköjä, joilla voi ohjailla ihmisiä, tehden heistä aivottomia orjia, jotka tottelevat sokeasti komentoja. KorpORAatiot siten saavat haltuunsa yksilöitä, jotka ovat fyysisesti kelpaavia sotilaisiksi, ja siitähän syntyy mukava keitos kun sodat vielä

käydään keskellä kaupunkien katuja, jossa ihmiset kävelevät rauhassa ostoksilla. Pelissä pelaaja on alhaisen tason komentaja, tehtävänään toteuttaa ylemmän tason käskyjä, ja johtaa operaatioita toisten korpORAatioiden kumoamiseen. Alueita tehtävissä on ympäri maailmankartan, ja pelissä on kolme yhtiötä kilpailemassa maailmanvallasta.

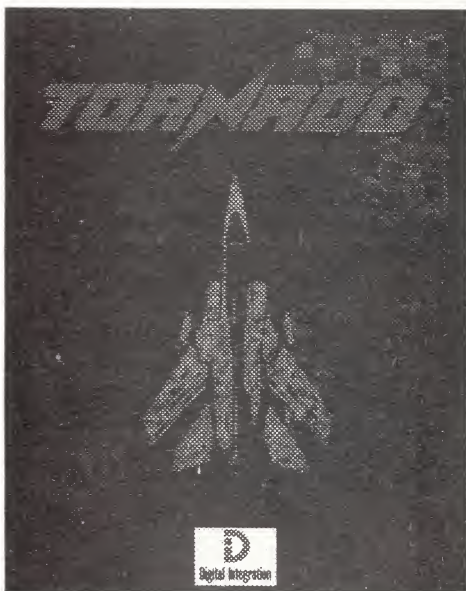
Eräs pelin parhaista puolista on kaupunkien yksityiskohtaisuus. Ihmiset kävelevät kaduilla, ja autot menevät menojaan. Tämä ei kuitenkaan ole mikään tekniikan mullistus, vaikka manuaalisissa niin väitetäänkin. Muuten kaikki kaupunkeihin liittyvä on hyvin yksityiskohtaisesti kuvattu, vaikka pieniä pelattavuutta laskevia mokia on päässyt mukaan, esimerkiksi rakennusten sisälle ei näe, vaan agentti kävelee sisälle ja häviää sinne. Rakennusten sisällä tapahtuvat taistelut ovat täten pientä arvausleikkiä. Ulkopuolella taistelut taas ovat todella siistejä, veren lentäessä ympäri katuja.

Kokonaisuutena Syndicate on haastava ja hyvin toteutettu peli Bullfrogilta, ja minua kummasti kiinnostaa pelin aihepiiri enemmän kuin Kreikkalaiset jumalat. Tarkka Hi-res grafiikka on erittäin veristä ja synkkää, ja luo omalta osaltaan peliin mahtavan tunnelman (Amigan grafiikka on itse asiassa ehkä vielä siistimpää, mutta vain monitorin omistajille). AT:n omistajille on taas kerran huonoja uutisia, sillä Syndicate ei oikein pyöri niin wimpyssä koneessa. Äänikorttituki on ihan kohtalaista, eli kaikki yleisimmät kortit ovat tuettuja. Muistia pitäisi olla 4 MB.

Hinta 329,- PC
299,- Amiga



T. Pajari



(Blaa Blaa Blaa.. Eiku jaa Tornadostako? Emminäkunelentosimulaattoritonnintyisiä. No hyvä on p..kele, ei tartte hakata, minä sitten pelaan sitä Tornaatoa.)

Tornadoa on moni varmaan odottellut kuin joulua saapuvaa. Minäkin demon mahtavan nopean grafiikan nähtyäni odottelin kieli pitkällä, ja unelmoin mahtavista kampanjoista ja täydellisestä pelattavuudesta. No pikkuisen tuli nokille, sillä Tornado on todella raskas simulaattori, eikä tingi realismista tippaakaan. Nopeus on kyllä säilytetty.

Lentämisestä ei tietenkään ollut puhettakaan ennenkuin manuaalia oli parattu. Lukemista olikin vaatimattomasti 330 sivua, ja päätinkin paneutua Tornadoon kunnolla aloittamalla sen purkamisen

järjestelmällisesti. Jo paketin ulkomuoto ja manuaalin vakava koko painottivat yhtä asiaa: Tornado ei ole lelu, jota voi pelata viisi minuuttia ennen töihinlähtöä, vaan siihen on varattava aikaa viikkokaupalla. Kahteen ensimmäiseen iltaan en edes pelannut koko peliä, vaan katselin Demo-osuutta ja luin paperitiiliskiveä. Ohjeissa on kaksi todella tärkeää osaa: Koneen lentämiseen ja järjestelmien käyttöön tarvittavat näppäimet, sekä tehtävän suunnittelu, joka ei ole mitenkään helppoa. Muu manuaali lähinnä selittää lentämisen periaatteita aloittelijoille, tai sitten kuvaa Tornadon luonnetta, eli se on lähinnä pitkän matkan iskupommittaja, ei mikään lähitaistelukone.

Tornado on aika tavalla erilainen kone kuin Falcon. Se on raskaampi, eikä pysty läheskään vastaavaan kääntymissäteeseen kuin kyseinen kone. Lähietäisyydeltä käydyistä taisteluista ei kannata unelmoidakaan, vaan jos vihollisia näkyy, kannattaa joko pamauttaa ohjuksella, tai painua maan pintaan ja paeta. Tornado nimittäin on maailman nopein matalalla lentävä kone. Se pystyy myös useisiin erilaisiin tehtäviin käännettävien siipiensä ansiosta.

Tornadon lentofysiikka on hyvin tarkasti suunniteltu. Hieman kovemmissa vauheissa siivet on vedettävä taakse, tai ne repeytyvät irti. Myös koneen ohjailtavuus muuttuu siipien kääntelyn myötä, sillä siivet saavat enemmän ilmaa alleen hitaassa vauhdissa, jos ne on käännetty etuasentoon.

Eräs vektoripelin tärkein seikka on tietysti vektoreiden yksityiskohtaisuus ja nopeus. Tornadossa graafinen loisto on todella

vakuuttavaa. Testikoneessa (486DX, 33Mhz, ja XGraphic näytönohjain) pyöritettynä allekirjoittanut väittää, että kyseessä on ehkä kaikkien aikojen nopein 3D rutiini. Se hakkaa jopa X-Wingin mahtavat 3D visuaalit. Kerrankin lentosimulaattori, joka todella liikkuu, eikä körötele pikkuhiljaa eteenpäin! Parasta on lentää lähellä maan pintaa ja katsoa metsien ja talojen viuhahtavan ohi. Maastossa on paljon kaikkea pientä ja suurta yksityiskohtaa, kuten kyliä, sähkölinjoja, kukkuloita, jokia, rautateitä, ja maanteitä. Näkyvyys on päivällä todella pitkä, eli maksimissaan 25 mailia, ja vaikka grafiikka on huomattavasti karumpaa kuin esim. Strikessa, niin nopeus ja näkyvyys kyllä korvaavat sen. Lisäksi pitää mainita se, että pelialueet myöskin tuntuvat oikeilta, sillä autot liikkuvat teillä, ja yötehtävissä niiden lamput ovat päällä, jne.. kaikenkaikkiaan ohjelmoijat ovat osoittaneet todella mahtavaa yksityiskohtiin paneutumista. Tällaista ei ole näkynyt muissa simuissa.

Muutenkin Tornadon maailma viehättää, ja suihkumoottorin jyrisevä ääni luo oman mahtavan osansa pelin tunnelmaan. Eräs mahtava puoli pelissä on 3D View-toiminto, jolla koko pelialuetta voi tutkia täysin vapaasti, liikuttaen omaa katselupistettään portaattomasti kaikkialle. Pelissä pystyy olemaan pelkkänä tarkkailijana, ja tutkimaan alueita ihan rauhassa.

Jaa no pitää myöntää, en ole mikään lentosimulaattorifani. Esim. Strike Commanderikin tuntuu hyvältä juuri toimintapainotteisuutensa takia, vaikka tuleekin pelattua maksimirealismilla. Tuntuisi tyhmältä jos kone ei stallaisi eikä G-voimia olisi. Toisaalta taas lentämisen toinen puoli eli suunnistaminen ja instrumenttien käyttö ei hirveästi kiinnosta. Strikessa pääsee paikasta toiseen napin painalluksella, mutta Tornadossa ei. toisaalta sellaiset pelit kuin Tornado ja Falcon 3.0 ovat paljon syvempiä, ja loppujen lopuksi ne vetävät mukaansa paljon paremmin. Tämä syntyy kuitenkin vain pitkän pelaamisen tuloksena ja satojen

mauaalinsivujen lukemisen jälkeen. Nämä pelit ovatkin parhaita sellaisille henkilöille, joilla on aikaa viikkokaupalla keskittyä kunnon simuihin.

Tornadoon on kyllä eksynyt mukaan muutama vikakin. Pahin niistä on se, että minkäänlaista radioliikennettä ei pelistä löydy. Ilmeisesti suunnittelijat ovat olettaneet, että nopeissa iskuissa vihollisen rajojen taakse noudatetaan aina radiohiljaisuutta. Näin voi ollakin, mutta ei se tarkoita sitä, että koneista olisi otettu radio pois!

Tornado on todellakin raskaan luokan simulaattori. Siinä ei ole mahdollisuutta kytkeä realismia pois ja keskittyä lentämiseen, vaan kaikki lentäminen on suoritettava painovoiman ja muiden vastaavien voimien puitteissa. Vaikeiden tehtävien suorittaminen lentämisen ohessa on todella haastavaa, ja vihollinen panee kaikkensa peliin ampuakseen pelaajan taivaalta. Aloittelijoille on kyllä simulaattori, jossa voi tehdä mitä haluaa (kuminen kone pomppaa maasta, ja on muutenkin täysin vahigoittumaton). Tätä tuleekin käytettyä sangen ahkerasti kun varsinaisissa tehtävissä pieninkin virhe ajaa kuolemaan. Varsinaisia tehtäviä kun ei voi millään tavalla helpottaa.

Koneen asepuoli on sangen laaja, ja varsinkin pommivalikoima on sangen kattava. Ohjuksia on sitten vähemmän, mutta kun Tornado ei ole ilmataistelukone, niin sillä ei ole suurempaa merkitystä.

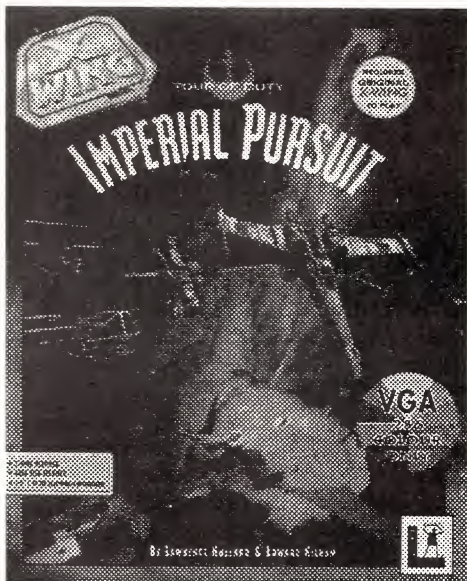
Öh joo.... Tornado on todella hyvä simulaattori, mutta ei sitä voi suositella räiskinnän ja toiminnan ystäville. Simuhullut vaappunevat, tai ovat jo vaappuneet, silmät kiiluen kauppaan.

Hinta 329,-



T. Pajari

X-Wing: Imperial Pursuit



Imperial Pursuit on X-Wingin ensimmäinen datadisketti, ja juoni jatkuu siitä, mihin X-Wing jäi. Imperial Pursuit on siis neljäs Tour of Duty. Mukaan kuuluu aimo kasa tehtäviä ja neljä uutta välianimaatiota.

Alussa kapinalliset pakenevat Yavinin kuusta Imperiumin sotalaivasto perässään. Heidän paetessaan Imperiumi saa kuitenkin tuhottua useita isompia aluksia, mukaanlukien Calamari Cruiser Maximuksen, joka pelasi suurta osaa X-Wingin tapahtumissa. Juoni etenee mielenkiintoisesti, kapinallisten ponnistellessa ylivoimaiselta tuntuvaa vihollista vastaan. TOD:in juoni on jaettu käytännössä kolmeen osaan: Ensimmäinen on pako Yavinin kuusta, toinen osa keskittyy kapinallisten tuhoutuneiden ruokavarantojen uudistamiseen, kun taas kolmas pyörii Imperiumin uuden kilpijärjestelmän ympärillä. Tehtäviä on uudistettu siten, että mamareille ja rähmäkäpäilille on saatavana vinkkejä, jolloin kaikkein vaikeimmat tehtävät helpponevat.

Imperiumi on saanut arsenaaliinsa lisää Advanced TIE- fightereita, ja aimo pläjäyksen Star Wingejä. Advanced TIE on todella paha vastus, varsinkin kun peliä on päivitetty siten, että ohjukset eivät lukitu pieniin maaleihin muuta kuin aivan vierestä. Esim A-Wingillä on todella vaikea tuhota niitä, ja ainoa todella tehokas keino päästää Advanced TIE fightereista ilmat pihalle on kaahata perässä X-Wingillä ja paukuttella tähdättyjä neljän laserin teholaukauksia. Lisäksi TOD:in loppupuolella Imperiumi saa arsenaaliinsa Interdictorin, joka on noin Corveten kokoinen, ja pystyy pysäyttämään hyperavaruudessa lentäviä kapinallishävittäjiä, estäen niitä pääsemästä kohteeseensa. Niitä ei tosin vielä näy taisteluissa, joten huolen päivää ei vielä ole, mutta voi sitä päivää kun B-Wing saapuu.

Tehtävät etenevät lineaarisesti kuten X-Wingissäkin, tosin joissain tehtävissä on A ja B tehtävät, joista saa valita. Yhteensä tehtäviä on 25, mukaanlukien B-tehtävät, eli lähes yhtä paljon kuin X-wingissäkin, tosin X-Wingin mukanahan oli myös kahdeksantoista historiallista tehtävää.

X-Wing on yksi parhaista koskaan tehdyistä peleistä, ja Imperial Pursuit laajentaa sitä mukavasti. Mikäli mahdollista, Imperial Pursuit on vieläkin täydellisempi paketti kuin X-Wing, sillä ainakin minun mielestäni juonta on parannettu. Varmaankin kaikki X-Wingiä enemmän pelanneet ymmärtävät, minkätasoisesta tuotteesta on kyse. Seuraavana olisi tulossa B-Wing. Odotellaan...

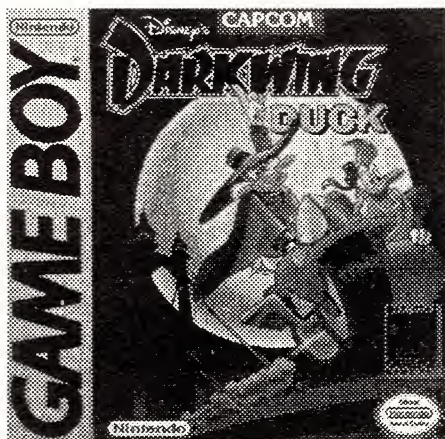
Hinta 199,-

☺☺☺☺☺☺

T. Pajari

GAMEBOYN PELIARVOSTELUT

Darkwing duck



Varsin mysteerinen rikosaalto pyyhkii yli rauhallisen St.Canardin kaupungin yli. Rikosten uskotaan olevan pahamaineisen rikosjärjestön F.O.W.L:n työtä.

Liquidator, Quackerjack ja Wolfduck sekä muut kurjat F.O.W.L:n agentit ovat tehneet ryöstöjä suurimmassa osassa kaupunkia. Nyt tarvitaan Darnwing duckin ainutlaatuisia kykyjä.

Niinpä sinun tulee Auttaa Darkwing duckia ja lopettaa rikollisuus kaupungista sekä tuoda nuo roistot oikeuden eteen.

Peli sisältää seitsämän vaarallista tasoa sekä yhden Bonustason, johon sinun on mahdollisuus päästä ampuamalla kaasupistoolilla ilmaan. Darkwingillä on siis käytettävänään kaasupistooli, johon on kolmea eri kaasua. Lisäksi peli sisältää seitsemän erilaista Bonusesinettä sekä manuaalin takasivulla sijaitsee vielä lisäksi muutama huippu salainen vinkki.

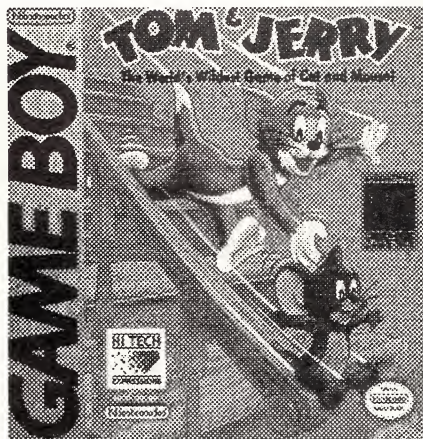
Darkwing duck on Gameboyn peliksi jopa yllättävän selvä Grafiikaltaan. Lisäksi pelin tasojen erinlaisuus piristi ainakin minua. Kaikin puolin ihan mukiin menevä hyppimis-pomppimis-peli.

Hinta: 269,-



Iiro Itämies

Tom & Jerry



Jerry on kovin innoissaan, sillä hänen lempi serkkunsa Tuffy on tulossa kupunkiin häneen luokseen. Aikansa odoteltuaan Jerry katsoo huolissaan kelloa ja päättelee, että Tuffyn olisi pitänyt olla perillä jo ainakin tunti sitten. Jerry alkaa käydä epätoivoiseksi ja kertaa mielessään Tuffylle antamat ohjeensa ja on sitä mieltä, että jotain on tapahtunut. Kaupunki on vaarallista aluetta ja yhtäkkiä hän muistaa vihollisensa Tomin.

Jerry on varma siitä, että Tom on kaiken takana, niinpä sinun tulee Jerry'n hahmossa löytää Tuffy ennenkuin kuin tuo kurja kissa tekee selvää hänestä.

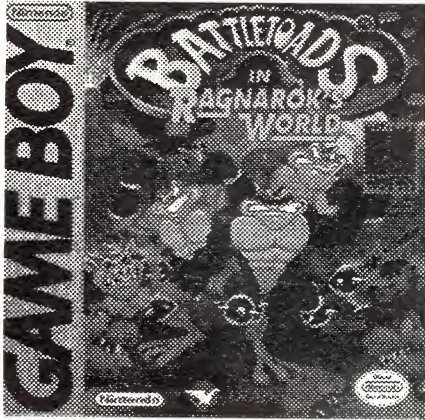
Peli sisältää kymmenen eri tasoa sekä kuusi bonus esinettä. Lisäksi voit poimia marmorikuulat joihin törmäät, sillä niillä voit tulittaa Tomia. Bonuksia saat lisäksi sen mukaan tason lopussa kuinka paljon keräsit cheese, soda, time ja Tom esineitä.

Tom & Jerry kuuluu kuitenkin vain Gameboyn hyppimis-pomppimis pelien keskinkertaiseen joukkoon. Tom & Jerry ei ole huono peli, mutta valitettavasti se on sitäkin tavanomaisempi.

Hinta: 249,-



Battletoads II: Ragnarok's world



Pimeyden kuningatar ja hänen luopio joukkonsa ovat matkalla universumin kaukaisimpiin ääriin kenenkään tavoittamattomiin mukanaan Canis Majorin joukot. Samoihin aikoihin Professori T. Bird ja Battletoadsit ovat saattamassa prinsessa Angelicaa planeetalleen, jossa hänen isänsä Terran keisari odottaa tyttärensä turvallista paluuta.

Matkan aikana kuitenkin Zitz ja Pimple lähtevät käyttämään Angelicaa Battletoadsien vapaa-ajan vietto paikalle. Aikoessaan palata takaisin avaruuteen, he joutuvat pimeyden kuningattaren väijymiksi ja heidät siepataan Gargantua alukseen matkalle Ragnarokiin. Onneksi nopeasti ajatteleva Zitz kerkesi lähettää hätäsanoman Rashille ja professorille. Nyt on sinun vuorosi puuttua peliin, sillä professori vie sinut suoraan Ragnarokiin.

Peli on grafiikkaa lukuunottamatta suhteellisen hyvä, mutta samanlaisuus edellisen Battletoadsin kanssa häiritsee.

Hinta: 259,-



I.Itämies

Rolan's Curse II



Vaikka vuosia sitten kaksi ritaria onnistui pysäyttämään Bariuksen, joka vuosia sen jälkeen asusti pimeydessä sekä hautoi ja vannoi paluuta kostaakseen. Silloin kauhu repi Rolanin kaupungin asukkaita kuin hirviöt. Samalla he tuhosivat linnat, vijasadon sekä iskivät pelon ihmisiin. Monet kylän asukkaista muistavat vieläkin kaiken tuon julmuuden sekä kirouksen, joka langetettiin koko maan päälle.

Vuosien jälkeen kuningas Barius on palannut janoten kosta julmempaan kuin koskaan. Rolansin kirous siis elää yhä. Sinun tehtäväksesi jää palauttaa rauha kaupunkiin ja pyyhkiä pelko pois asukkaiden mielestä sekä karkoittaa Barius pois ikuisiksi ajoiksi.

Voit valita hahmosi kahdeksasta taistelijasta, jotka ovat kukin varustettu eri ominaisuuksilla. Lisäksi peli sisältää muutamia bonuksia pelin aikana. Ennen kuin kohtaat itse Bariuksen joudut kahlaamaan ohii pahojen vastustajien.

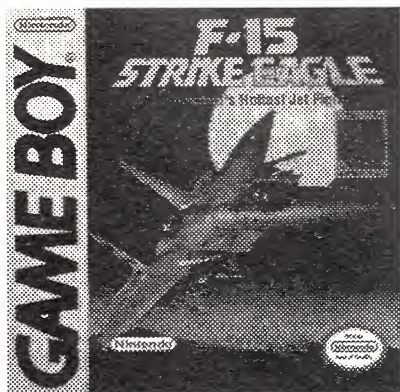
Pelin hyvät puolet ovat siinä, että se ei ole hyppimis-pomppimis-peli. Huonoja puolia löytyy ehkä muutama enemmän, joista silmiinpistävien oli tasojen samanlaisuus.

Hinta: 199,-



I.Itämies

F-15 Strike Eagle



Microprosen F-15 Strike Eagle taistelulentopeli Gameboyille alkaa valintaruudusta, josta sinun tulee ensin valita pilotti. Valitsemalla kohdan Saved Pilot saat valitsemallasi koodilla myös myöhemmin saman lentäjän.

Kaikenkaikkiaan lentäjiä on kolme. Airman tarjoaa sinulle rajoitetun lentokontrollin ja autopilotin. Pilotti on puolestaan jo astetta vaativampi. Ace vie sinut suoraan vaaralliseen taisteluun ja takaa rajoittamattomat lento-ominaisuudet. Valittuasi ensimmäisen tehtävän Mesnian, pääset suoraan tosi toimiin. Pelistä tekee mielenkiintoisen se, että tehtäviä on yhteensä seitsämän, jotka vaikeutuvat tasaisesti koko ajan.

Tulivoimaa koneesta löytyy aina tavallisista sarjatuliaseista lämpö hakuisiin Sidewinder ohjuksiin, jotka ovat erittäin hyviä vihollisten hävittäjiä vastaan.

F-15 Strike Eaglen pisteytys ja bonukset ovat kivasti kytkettyjä tehtäviesi hoitamiseen. Pelissä on jaossa seitsemän sotilasarvon ylennystä sekä seitsemän kunniamitalia.

Microprose on onnistunut luomaan toimivan gameboy lentosimun, jossa on otettu huomioon pelin kaikki osa-alueet.

Hinta 259,-



I.Itämies

Rainbow islands II: Parasol Stars



Sankarimme Bub nautti rauhallisesta olostaan kunnes sai tietää, että hullu Choostikahn soturi oli vapauttanut tappavan ilkeitä monstereita ympäri maailmaa. Nyt sinun pitää toimia Bubin hahmossa pelastaaksesi maailman ja tuhotaksesi monsterit.

Sinun on läpäistävä seitsemän tasoa jokaisessa maailmassa. Päästäksesi etenemään tasolta toiselle on sinun ensin tuhottava kaikki tason vastustajat ja lisäksi viimeisellä tasolla odottava päävastustaja ennen kuin voit siirtyä seuraavaan maailmaan.

Joka tasolla vilisee tippoja ja pisaroita. Voit kerätä niitä ja heittää monsterien päälle sekä kerättyäsi viisi pisaraa tai tippaa, niin saat Mega-dropin. Kaiken kaikkiaan Mega-dropeja on neljää erilaista. Water drop, fire drop, lightning drop ja star drop, joilla kaikilla on eri merkitys ja vaikutus. Vielä lisäksi peli pitää sisällään neljä muuta bonus esinettä. Parasol stars saa eniten kiitosta tasojen sekä maailmojen määrästä.

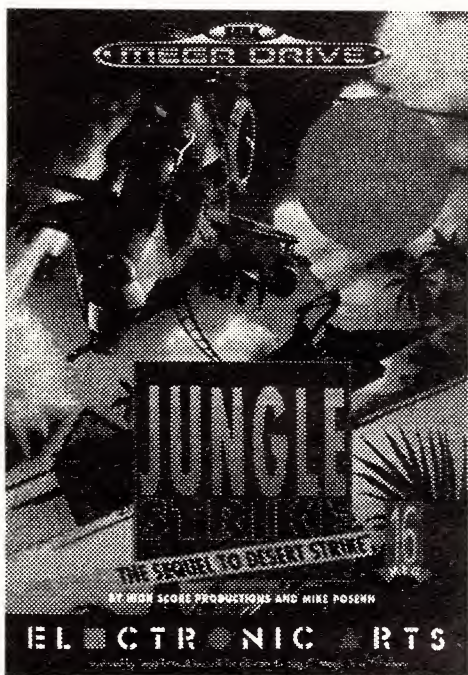
Peli on kaikessa yksinkertaisuudessaan ihan kiva, mutta grafiikan epäselvyyttä ei voi kaikilta osin katsoa ihan sormien läpi.

Hinta: 199,-



I.Itämies

Megadriven peliarvostelut: Jungle Strike



Odotettu Jungle Strike on vihdoin saapunut Electronic Artsilta, ja arvatkaapa huviksenne, kuka Desert Strike fanaatikko raahasi sen välittömästi testattavaksi?

Pelin juoni jatkuu jonkin aikaa edellisen sodan jälkeen. Tällä kertaa hullun tyrannin Kilbaban poika, Kilbaba Junior, on asialla, Aikeinaan tuhota Yhdysvaltain hallitus ja ohessa mahdollisimman monta viatonta siviiliä. Hän on hankkinut salakuljettua plutoniumia, jolla hän aikoo rakentaa ydinkärjen. Kilbaballa ei kuitenkaan ole tehdasta eikä apureita, joilla saada kaikki tämä aikaiseksi. Siksi hän onkin tehnyt sopimuksen Carlos Ortegán, eteläamerikalaisen huumelordin, kanssa.

Pelin alkaessa pelaaja tietenkin käsketään estämään Kilbaba Jr:n aikeet. Peli alkaa Washingtonista ja pian sen jälkeen etenee eteläamerikkaan, johon suurin osa pelin tapahtumista sijoittuvat. Jungle Strike on

kuusitoista Megainen kasetti, sisältäen yhdeksän rataa (vertaa Desert Striken neljään), jotka ovat vielä laajempia kuin edeltäjänsä. Jungle Strikessa voi helikopterin lisäksi ajella ilmatyynyaluksella, moottoripyörällä, ja stealth hävittäjällä. Kyseisissä vempaimissa on kaikissa jonkin verran poikkeavat asejärjestelmät, ja myös ohjaussysteemit ovat erilaisia.

Aluksi iskee silmään grafiikka, joka on hieman karun näköistä, eikä aivan pärjää Desert Striken vastaaville. Pelin äänet ovat aivan samanlaiset, ja tehtävät laajempia ja vaikeampia. Muuten Jungle Strike on aika paljon samanlainen kuin edeltäjänsä. Tässä on juuri suurin syy siihen, että peli ei tavallaan ole yhtä hyvä kuin Desert Strike. Hakattuani Desert Strikea viikkotolkulla, Jungle Strike ei yksinkertaisesti jaksakaan kiinnostaa. Siinä ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi uutta, jotta se jaksaisi olla kiinnostava. Pelattavuus on kyllä mahtava, ja hekon kontrollisysteemi sama mahtava kuin edellisessäkin. Muilla vehkeillä liikuttaessa ohjaus on hieman erilaista, mutta valitettavasti esim. ilmatyynyaluksella liikkuminen on lähinnä hankalaa, ja häiritsee pelaamista.

Muuta valittamista ei sitten pelistä kyllä löydykään, ja varsinkin Desert Strikea pelaamattomille Jungle Strike on kyllä pakollinen. Se on laajempi, sisältää enemmän toimintaa, validemoja, ja muuta krääsää.

Kokonaisuutena todella hieno peli, joka jostain syystä kyllä hieman petti meikäläisen odotukset. En kuitenkaan valita, sillä huonompia pelejä on julkaistu sadoittain Megadrivelle. Niille, jotka ovat pelanneet Desert Strikea paljon ja kyllästyneet siihen: Laskekaa arvostelu pistemäärää yhdellä pallukalla.

Hinta 469,-



T. Pajari

Cyborg Justice



Cyborg Justice on taas vaihteeksi uusi tappelupeli Megadrivelle. Pelissä pelaaja on avaruushävittäjän kuski, jonka hävittäjän viholliset ampuvat alas. Hänen aivonsa pyyhitään tyhjäksi, ja ne asennetaan työandroidin ruumiiseen.

Androidit ovat orjia kaivoksissa, paiskien raskaita ruumiillisia töitä, ja muutenkin niitä kohdellaan kuin koneita (koneita kun ne ovat). Sitten eräänä päivänä eräs androidi muistaa menneisyytensä, ja päättää kostaa vangitsijoilleen....

Tästä alkaa peli. Alussa pelaaja voi valita androidinsa rakenteen, eli käytännössä voi valita seuraavaa: kädet, kehon, ja jalat. Kaikkia eri ruumiinosia on erilaisia, ja ne vaikuttavat paljonkin taistelun kulkuun. Jokaisella kädellä on oma erikoisvoimansa, kuten lasertykki tai moottorisaha tai murskain. Jalat vaikuttavat myös erittäin paljon, ja esimerkiksi ykkösrataa ei voi päästä läpi ellei valitse oikeita jalkoja (tai ainakaan minä en ole päässyt). Muutenkin

jalkojen valinnat ovat tärkeitä, vaikuttaen Cyborgin liikkumiseen monilla eri tavoilla. Keskiruumis on yleensäkin vähiten tärkein, ja lähinnä vaikuttaa suojauksen määrään. Kehoja on kyllä useita erilaisia, mutta en ole huomannut isoja eroja niiden välillä, ovatpahan siistin näköisiä. Vastustajat on myöskin rakennettu eri ruumiinosista, ja laserkäsi vihollisella on aivan yhtä tehokas kuin omalla hahmolla, eikä Bigfoot - jalkaista vihulaista voi kaataa.

Ensivaikutelma Cyborg Justicesta on vaikuttava. Kyseessä on periaatteessa Streets of Rage - tyyppinen peli, jossa tavalliset vastustajat ovat kuitenkin vähintään yhtä haastavia kuin Streets of Ragen loppuvastustajat. Pelin grafiikka on uskomatonta, ja animaatio hakkaa kaikki aikaisemmat Megadrive pelit, lukuunottamatta Flashbackia. Pelihahmot ovat isoja kuin mitkä, ja ovat ainakin päätä pidempiä kuin kahdessa kökössä hakkauspelissä, eli Deadly Movesissa ja Fatal Furyssa. Kuitenkin Cyborg Justice selättää molemmat nopeudessa ainakin kaksinkertaisesti (Deadly Movesin noin viisinkertaisesti)! Taustagrafiikka taasen ei ole mitenkään ihmeellistä.

Mukana on tietysti pakollinen kaksintaistelumoodi, ja vihulaisandroideja voi mössötä myöskin kahdestaan. Eli kaikenkaikkiaan peli ei millään tavalla eroa monesta aikaisemmasta, paitsi että....

Cyborg Justice on ehkä Megadriven paras tappelupeli kautta aikojen. Se painiskelee samassa luokassa kuin Streets of Rage 2, mutta en mene sen enempää väittämään niiden kahdenkeskisestä paremmuudesta (Cyborg Justice on vaikeampi, mikä on ainakin hyvä puoli). Mahtava peli loppujen lopuksi. Älkää ihmeessä odotelko Street Fighter 2:sta tai Mortal Kombattia.

Hinta 429,-



T. Pajari

Micro Machines



Micro Machines on kauan odotettu peli, jonka luvataan peittoavan Super Off Road ja Championship Pro Am niin kevyesti, että kyseiset pelit voi heittää romukoppaan. Allekirjoittanut raahasikin pelin kotiin kieli maassa roikkuen ja sormet syyhyten.

Pelityylistä riippuen pelin alussa pelaaja valitsee itselleen oman hahmon noin kahdestatoista erilaisesta, ja vastustajaksi kolme muuta tietokoneen ohjastamaa hurjastelijaa. Käytännössä tämä tietenkin tarkoittaa sitä, että kilpaan osallistuu aina neljä autoa. Jaa, tai siis itseasiassa kulkuneuvoa, sillä kaikkia pelissä esiintyviä värkkejä ei vahingossakaan voi sanoa autoiksi (helikoptereita ja tankkeja). Eri kilpaliijoilla on erilaiset taidot, ja erilaatuiset ajokit. Oman kuskinkin valinta vaikuttaa siis peliin. Kaikista surkeimmalla, Dire Walterilla, on lähes mahdoton voittaa koko sarjaa, kun taas parhaimman luokan kuskeilla se onnistuu muutamalla yrityksellä.

Challenge moodissa on kaksi ajajaa kilpailemassa, ja jos toinen jättää vastustajan jälkeen, saa tästä pisteitä, ja vastustajan auto siirtyy eteenpäin. Parempi vaihtoehto olisi ollut jaettu ruutu, sillä nyt kilpa keskeytyy vähän väliä. (Valitusta murinaa kitinää tupinaa...)

Heti kun peli alkaa, käy toteen, että kaikki ylisanat joita brittilehdet ovat vuodattaneet, ovat kyllä aika lähellä totuutta. Pelattavuus ei yksinkertaisesti voisi olla parempi, ja autot kääntyilevät mahtavasti vetäen sutia mutkissa ja törmäillen toisiinsa realistisesti. Kaikenkaikkiaan voisi kuvitella olevansa jossain Micro Machines -taivaassa, niin mahtavaa pelaaminen on.

Itse ajoratat ovat pelattavuuden ohella pelin suurin ihanuus. Koska pelin ajokit ovat kauko-ohjattuja sähkölaitteita, ja todella pieniä sellaisia (noin tikkuaskin kokoisia), niin ajoratat sijoittuvat mitä nerokkaisimpiin paikkoihin. Eräskin rata on kaksi koulunpulpettia vierekkäin asetettuna, ja pulpetilta toiselle vievä silta on paksu muoviviivoitin. Esteinä toimivat koulukirjat ja pyyhekumit & kynät. Eräässä toisessa radassa kaahataan hiekkarannalla hiekkalinnojen ja kivenmurikoiden keskellä, kun taas eräässä toisessa hurjastellaan biljardipöydällä väistellen biljardipalloja.

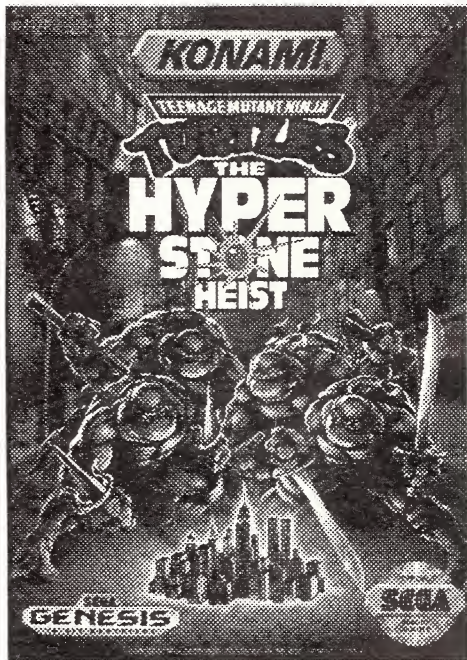
Kokonaisuutena Micro Machines on erittäin pahaa riippuvuutta aiheuttava. Vikojakin kyllä on eksynyt mukaan, pahin niistä lienee kaksinpelin kökköys. Eräs toinen, tosin lähinnä huvitusta herättävä, on takakannen hupaisasti epäonnistunut "suomennettu" peliseloste. Ilmeisesti suomentaja on puhunut hoonoa soomea, ja monesti on tullut makeasti naurettua. **Micro Machiinees** on aivan järjettömän hyvä peli.

Hinta 429,-



T. Pajari

Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist



No nyt ne kirotut kilpikonnat ovat sitten vihdoinkin ängenneet myös Segan markkinoille. Olisihan pitänyt tietää, että edes pyhä Sega Megadrive, laite jolle on tehty sellaisia suurteoksia kuin NHLPA Hockey 93, ei ole turvassa markkinamiesten pitkiltä kynsiltä.

The Hyperstone Heist on, kuten arvata saattaa, tappelupeli, jossa mennään eteenpäin hakaten erilaisia ninjoja, joidenka jälkeen tulee loppuhirviöitä, jotka ovat tietysti Shredderin apureita, joka on tietysti taas ilkeyksissä, ja jonka Turtlesit hakkaavat mössöksi pelin lopussa, ja joka seuraavassa osassa iskee takaisin, ja

Niin, siis kyseessä on todellakin hakkauspeli, jonka varmaan kaikki jotain muuta Turtles - peliä pelanneet varmaan tietävätkin. Pelin grafiikka on ihan OK, eikä animaatio mitenkään huonoa ole. Liikkeitä on ihan

mukavasti, ja suurin osa niistä on siistejä ja kohtalaisen originaaleja. Tämä on vain nähty sata kertaa ennenkin, eikä Turtles todellakaan kohoa niiden muiden yläpuolelle. Peli on kuitenkin ihan siedettävästi toteutettu, ja on suurinpiirtein yhtä hyvä peli kuin esimerkiksi Streets of Rage ykkönen (älkää suuttuko, Streets of Rage - fanit).

Nk. "juoni" on seuraavanlainen: Shredder (The Kammottavan Ilkeä ja Epäkohtelias) on pöllinyt mahtavan hyperkiven, ja sen avulla kutistanut New Yorkin kaupungin. Kilpikonnasankarimme päättävät tietenkin miehekkäästi pistää kapulan Shredderin rattaisiin, ja lähtevät liikenteeseen. (ihan niin kuin olisin kuullut tämän ennenkin...kuten esimerkiksi jokaikisessä aikaisemmassa Turtles - pelissä).

Ratoja pelissä on ihan kivasti, ja vastustajia riittää väsymykseen asti. Vastustajat kehittyvät kokoajan vaikeammiksi, ja pitemmän päälle saakin olla kummissaan kun kimppuun käy valtavia laumojia erittäin kestäviä ja vaikeastitapettavia ninjoja. Alussa saa valita hahmon, jolla pelaa, ja kuten muissakin Turtlepeleissä, kaikilla on erilaiset aseet ja liikkeet. Pizzasta saa lisävoimia, ja siihen ne erikoisbonukset sitten suurinpiirtein loppuvatkin.

Loppujen lopuksi pitänee sanoa seuraavaa: kyseessä on hyvin toteutettu, hienon näköinen tappelupeli, erikoisjipoilla varustettuna, mutta erittäin samanlainen tusinaan muuhun väkivaltapeliin verrattuna. Hieman kyllästyttävää, siis, mutta Turtles fanit varmaan ovat tyytyväisiä.

Hinta 495,-

☺☺☺-

T. Pajari

Mega CD:n Pelit: Chuck Rock



Chuck Rock on myöskin saapunut CD:lle, ja tästä nyt peräti voisi saada aikaan hyvän käännöksen, sillä Chuck Rock kyllä kuuluu MD:n tasohyppelyiden parhaimmistoon.

Tietämättömille voisni hieman valaista taustaa. Peliin alkaa siitä kun Gary Critter, paikallinen hiippari, kolkkaa Chuckin vaimon Ophelian, ja vie hänet ilkeästi hihitellen omaan pesäänsä. Chuck jättää pelin katsomisen sikseen, laittaa lannevaatteensa päälle, ja lähtee pelastamaan Opheliata. CD version alkudemo on puhetta täynnä, vaikkakin hieman oudon kuuloista, niinkuin CD:lle puhunut henkilö ei oikein olisi yrittänyt parastaan. Muuten alkudemo on samanlainen kuin alkuperäisissä versioissa. Eli hassu.

Chuck Rock on täynnä erilaisia erikoiseffektejä, graafisia vitsejä, ja hullunkurisia olentoja. Lisäksi vitsit ovat sangen omaperäisiä. Eräskin rata sijaitsee kuolleen dinosauruksen vatsassa. Sisällä tulee vastaan koomisen näköisiä kummituksia ja muuta omituista. Kaikki tämä saa aikaan sen, että Chuck Rock on eräs parhaista olemassa olevista söpöpeleistä, ja Segan millekään

laitteelle ei kovin montaa vastaavaa tai parempaa löydy.

Chuck Rockin CD - versio, kuten Megadrive ja Amiga versiotkin, on varustettu hienolla grafiikalla, täydellisellä pelattavuudella, ja sopivalla, hieman yläkanttiin menevällä vaikeusasteella. Grafiikkapuolella muuten Amiga, jolle peli ilmestyi alunperin, peittoaa kilpailijansa. MD ja CD versiot ovat nimittäin hieman karumman näköisiä. Kaikenkaikkiaan on kuitenkin saatu aikaan todella upea soppa. Ratoja on todella paljon, ja CD versioon on ängetty lisää noin 8-10 rataa. Alkuperäisessä on muistaakseni noin kahdeksantoista rataa (pelasin kerran loppuvastustajaan asti Amigalla), kun CD versiossa ratoja löytyy peräti 28. Siis kyseessä ei todellakaan ole mikään yhden illan peli, vaan viikkojen, ellei kuukausien. Ääniä on luonnollisesti ja odotettavasti parannettu. Ääniefektejä on enemmän, ja taustalla soi CD tasoista musiikkia, lisukkeena viidakon ääniä. Muuta erikoista pelistä ei sitten löydykään.

Kokonaisuutena Chuckin CD versio peittoaa alleen suurimman osan muista CD peleistä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että se olisi mikään pakko-ostos, mutta kyllä se hemmetin hyvä tasohyppely on. Ihmetyttää vain, kun melkein kaikki hyvät CD pelit ovat kasettikäännöksiä.

Huom! kuten Final Fight seuraavana, arvosteltu versio on USA versio, ja vaatii CDX- Adapterin toimiakseen Eurooppalaisessa CD laitteessa.

Hinta 449,- USA Versio



T. Pajari

Final Fight Mega CD



Mitä! Taasko tappelupeli. Eiii! Jaa että tämänkö pitäisi olla parempi kuin ne muut. Jaa että meökein yhtä hyvä kuin hallipeliversio? Jaa että Mega CD:lle? Hyvä on, minä sitten pelaan sitä.

Kuten luultavasti monet tietävät, Final Fight sisältää ns. juonen. Juoni kertoo Metro Citystä, jossa pahuus ja väkivalta kukoistavat. Kaupunki on kuitenkin saanut uuden pormestarin, joka aikoo kitkeä "negatiiviset elementit" pois kaupungin kaduilta. Pormestarin tytär kidnapataan, ja siitähän tietysti alkaa aivan älytön kähinä. Pelaaja voi valita hahmokseen joko pormestarin, joka on entinen katutappelija, tai kaksi muuta tappelijaa, jotka ovat hyvän puolella. Tavoitteena on tunkeutua Gangstereiden päämajaan ja pelastaa tyttö pahuuden kynsistä.

Final Fight saattaisi olla SE CD peli, ellei se olisi niin keskinkertainen. Animaatio on suoraan sanottuna surkeaa, ja vaikka pelin grafiikka on muuten todella siistiä, niin

animaation surkeus haittaa todella paljon. Tämä kaikki ei tee Final Fightista huonoa peliä, sillä pelattavuus on ihan OK tasoista, ja äänet ovat todella siistejä. Vastustajia on paljon, ne ovat haastavia (joskus jopa vaikeita), ja vaikka continueita onkin paljon, niin ne loppuvat ihan kummasti.

Kaksinpelinä Final Fight sitten vetääkin pisteet kotiin. Kuten varmaan moni tappelupelejä ennen pelannut tietää, kahdestaan vihulaisten hakkaaminen on tuhat kertaa hauskempaa. Vihollisen voi nimittäin hakata todella tehokkaasti taitavalla yhteistyöllä. Ja joskus voi lihingossa vapsahtaa nyrkki myös kaverin päähän, mikä tuo lisää hauskuutta meininkiin.

Final Fight on kyllä ihan asiallisesti toteutettu hakkauspelejä, mutta hieman ihmetyttää tämä pelinvalmistajien systeemi. Ilmeisesti heillä on periaatteena julkaista keskinkertaisia pelejä hienoilla alkudemoilla, ja myydä niitä "mahtavina Multimedia CD kokemuksina". Tämä ei kyllä tule pitemmän päälle onnistumaan, ja tällä hetkellä minä ainakin pistän toiveeni Thunderhawkkiin, joka on tulossa joskus syksyllä. Yksi hyvä peli voisi pelastaa Mega CD:n, ja tehdä siitä varteenotettavan laitteen videopelimarkkinoilla. Nyt ainoat hyvät pelit CD:lle ovat Jaguar XJ 220 sekä tämä Final Fight. Jaa Eccon CD versio voisi olla hyväkin, en ole testannut. Yhtään huippupeliä ei vielä ole.

Final Fight on kuitenkin hyvin tehty tappelupeli, mutta kasettipelinä löytyy ainakin kaksi parempaa (Rage 2 ja Cyborg Justice). Huom! Peli on USA versio, ja vaatii CDX adapterin toimiakseen Eurolaitteessa.

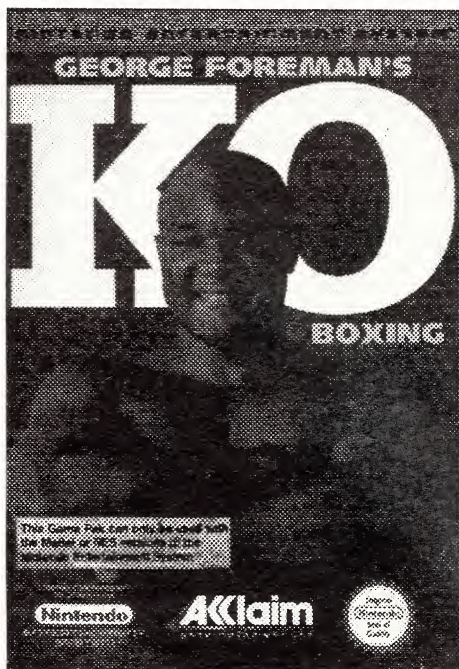
Hinta 449,-

☺☺☺+

T. Pajari

NINTENDON PELIARVOSTELUT

George Foreman Boxing



Vanhan mestarinyrkkeilijän paluu kehiin yli nelikymppisenä antoi aiheen myöskin pelin tekoon. Pystyykö peli aiheuttamaan samanlaisen kohinan ympärillään, kuin herra Foreman, joka yli kymmenen vuoden tauon jälkeen palasi taistelemaan mestaruus-tittelistä.

Foremanin ura oli alussa todellinen menestystarina, kunnes vuonna 1974 hän hävisi tittelin Muhammad Alille. Sitä ennen hän oli voittanut kultamitalin olympialaisissa vuonna 1968.

Nyrkkeillessään raskaansarjan maailmanmestaruudesta hän voitti 37 ottelua ilman tappiota, ja näistä 34 päättyi tyrmäykseen. Hän tyrmäsi myös edellisen mestarin mestaruusottelussa. Ura loppui, kun Muhammad Ali vei tittelin.

Paluun aika kuitenkin koitti, ja riippumatta menestyksestä todellisuudessa (mikä nyt ei oikein ole sopinut vanhan herran imagoille),

sinun tehtäväsi on nyt asettua George Foremanin tossuihin ja nyrkkeillä tiesi aina raskaansarjan mestaruuteen asti.

Haaste on kova, mutta päätin kuitenkin kokeilla näitä herra Foremanin nyrkkeilytossuja jalkoihini, ja ainakin näin Nintendon kautta ne tuntuivat sopivan. Sen enempää ohjeita lukematta painelin Start-namikkaa, kunnes nyrkkeilijät astuivat kehään.

Ottelijat kuvataan keskiruumiista ylöspäin ja itse olet selin kameraan. Vastustaja on luonnollisesti kasvot sinuun päin. Hahmot ovat kiitettävän isokokoisia, joten osumakohdatkin ovat näkyvissä. Liikkeitä ei ole kuin kahta eri lyöntiä (tavallisia iskuja, jotka ovat koko ajan käytössä) plus sitten superisku, jonka saa ikään kuin palkkioksi aina normaali-iskuista muodostetun kombinaation onnistuessa nappiin. Väistöliikkeen voi tehdä molemmille sivuille (merkitsee tässä pelissä enemmän kuin onnistuneet lyönnit), ja lisäksi suojaus onnistuu kädet eteesi nostamalla. Realistisuutta lisää se, että kulloisessakin asennossa voi viipyä vain hetken aikaa, jonka jälkeen George palaa automaattisesti jälleen perusasentoon.

12 vastustajan lyöminen ei takuulla tule olemaan helppoa synnynnäisellekään padin vääntäjälle, saati sitten itseni kaltaiselle aloittelijalle. Nimittäin jo kolmas vastustaja, Renko "The Boss" Fujioka, oli lähes mahdoton biitattava. Eipähän ainakaan ole helppoudella pilattu. Pelattavuuskin on erinomainen (George tottelee sujuvasti käskyjä). Nyrkkeilijoille ja penkkisellaisille.

Hinta 389,-

☺☺ +

M.Haarahiltunen

Fire 'n Ice



Kaikki alkoi silloin, kun velho nimeltä Dana oli vasta nuori taitamaton taikuri. Kaukana pohjoisella merellä oli pieni jäästä rakennettu saari, jota kutsuttiin Coolmint Islandiksi. Tällä kauniilla saarella asui paljon rauhaarakastavia talvikeijuja.

Mutta eräänä päivänä... Ilkeä velho nimeltä Druidle ilmestyi saarelle ja päästi apurinsa "liekit" vapaaksi. Liekit levittäytyivät ympäri saarta ja alkoivat pian sulattaa jäätä. Pieni jääsaari oli suuressa vaarassa.

Talvikeijut olivat pakotettuja ryhtymään vastatoimenpiteisiin, vaikka rauhaarakastavaa kansaa ovatkin. Pahaksi onnekseen he eivät itse olleet kyllin vahvoja kohtaamaan liekkejä, joten keijujen kuningatar kutsui avukseen erään velhon saarta puolustamaan. Tämä velho oli juuri nuori Dana.

Kaikki olivat yllättyneitä kuningattaren valinnasta, sillä Dana oli nuori ja kokematon, eikä hänellä ollut paljoakaan

taikavoimia hallussaan. Mutta kuningatar uskoi Danaan, sillä hän tiesi, että Dana oli rohkeampi ja älykkäämpi kuin kukaan muu. Lisäksi kuningatar antoi Danalle taikavoimia, joilla liekit pystyisi tukahduttamaan.

Pelaajan tehtävänä onkin asettua Danan asemaan tässä Tecmon uutuuspelissä, jonka ainoa juoni on juuri liekkien tukahduttaminen. Itse asiassa muita vastustajia Danalla ei olekaan, joten peli saa loppujen lopuksi aika yksinkertaisen luonteen.

Peliä ei (yllätys, yllätys) olekaan toteutettu hyppimis-pomppimis-tyyliin, vaan älypelinä, jossa aika juoksee koko ajan tehtäviä ratkaistessa (sitä on kuitenkin rajoittamattomasti). Peli koostuu yhdeksästä maailmasta, joissa kaikissa on yhdeksän erilaista kenttää. Jokainen kenttä on yhden kuvaruudun kokoinen (ei siis mitenkään hirvittävän laajat kentät; onneksi niitä on paljon), ja kentässä näkyvät liekit on tuhottava. Tämä tapahtuu työntämällä tai tiputtamalla jääpalanen liekin päälle, jolloin tuhoutuvat sekä liekki että kyseinen jääpalanen. Kaikki ruudussa näkyvät liekit on luonnollisesti tukahdutettava, ennen kuin siirtyminen seuraavaan kenttään on mahdollista.

Jääpaloja on olemassa kentissä valmiina erilaiset määrät, mutta Dana kykenee luomaan niitä itsekin. Ikävä kyllä vain alaviistoon, ja tämä seikka luo todella mielenkiintoisen vivahteen pelin kulkuun. Alussa peli tuntui naurettavan helpolta, mutta eipä huolta; loppua kohti tulee eteen todellisia haasteita (aikaakin saattaa vierähtää kymmeniä minuutteja yhden kentän ratkaisemisessa). Musiikki ja grafiikka ovat täysin tavanomaiset.

Hinta 349,-



M.Haarahlutunen

Super Nintendon Peliarvostelut:

Musya

- The Classic Japanese Tale of Horror



Kekiaikaisessa Japanissa kaksi suurta armeijaa otti mittaa toisistaan. Kuten tapana oli, ei armoa tunnettu, vaan hävinnyt puoli teurastettiin viimeiseen mieheen. Yksi hävinneistä kuitenkin pelastui kun hän menetti tajuntansa hevosen kavion osuessa hänen päähänsä. Viholliset luulivat miehen kuolleen ja jatkoivat matkaansa muiden pakenijoiden perässä ja surmasivat nämä viimeiseen mieheen.

Imoto heräsi taistelukentällä ystäviensä ruumiiden keskellä ja lähti vaeltamaan yöhön, vuoreнкуpeessa kasvavaan metsään. Siellä hän törmäsi kylään, jossa paikalliset asukkaat hoivasivat hänet kuntoon. Siellä hän sai kuulla, että kylän asukkaat ovat maailmoja erottavan portin vartijoita, jotka pitävät pahan ruumiillistuman (=pirun) poissa Japanista. Paha on kuitenkin murtautumassa ulos portista ja Imoto lähetetään estämään sen aiheet ja pelastamaan toiselle puolen maailmaa vangittu Shizuka, joka ainoana voi portin avata. Kun kaikki kamut on kerran kuolleita, sama kai se on helvettiin lähteä itsekin, tuumaa Imoto ja niin mennään. Pelin juoni tuntuu mielenkiintoiselta, mutta heti pelaamaan alkaessaan havaitsee, etteivät suuret sanat suuta halkaise. Musya on

jälleen yksi peli samassa sarjassa kuin aikaisemmin mm. Super Valis IV, eli tasohyppelypeli, jossa aseella heilutaan ja pyritään tuhoamaan kaikki hirviöt, joita eteen sattuu. Välillä voi toki käyttää erilaisia taikoja, jotka käytännössä kuitenkin vastaavat räiskintäpelien Power-Up bonuksia.

Näin on siis tässäkin pelissä: Se missä peli kuitenkin eroaa Super Valis IV:sta on grafiikka. Edellisessä nimittäin oli suurikokoisia spritehahmoja, kun taas Musya on toteutettu erittäin pienillä hahmoilla. Itse asiassa joskus (harvoin) tuntuu, ettei spriteistä saa juuri mitään selvää. Useimmat hahmot on kuitenkin toteutettu sen verran hyvillä värivalinnoilla, että ne erottaa siksi mitä niiden on tarkoitus esittääkin.

Super Valis IV:seen verrattuna voi myös todeta, että peli on huomattavasti vaikeampi ja tasot ovat laajempia. Yksi turha vaikeus on kuitenkin se, että tietyissä kohdissa on turhan vaikea hypätä jonkin kuilun yli, mikä on usein ongelmana saman tapaisissa peleissä. Bonuspointti on silti se, ettei pelaajalta lähde henki tässä kohdassa, vaan tason alkuun joutuu sen hetkisen energiamäärän kera. Kokonaisuutena peli on Super Valis IV:sta huomattavasti parempi.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Lost Vikings



Näin menee vaan ilo omasta oivalluksesta.
Olisi nuo nimittäin muuten keksinyt itsekin.

Tason selvittääkseen on kaikki viikingit ohjattava exit - merkillä varustettuun loppuun. Kaikki mahdolliset esteet on selvitettävä pois tieltä ennen kuin hahmot lopulta voivat jatkaa taivallusta seuraavassa tasossa.

Tasot on lisäksi jaettu nk. eri maailmoihin ja kun jonkin "maailman" kaikki tasot selvittää läpi, joutuvat pelaajan ohjastamat viikinkirukat entistä vaikeampaan paikkaan kamppailemaan hengestään. Ensimmäinen "maailma" on avaruusolioitten alus, josta tulee paeta. Grafiikka ja ongelmat ovat tyyliin sopivia. Sähkö ja laserit ovat suurimmat ongelmat.

Kun seuraavaksi pääsee esi-historialliseen aikakauteen, muuttuvat ongelmien tyypit. Luolamiehet ja pienet dinosaurukset pyrkivät ottamaan hengen pois viikingeilta. Ja näin on jatkossakin, uusi maailma tarjoaa uusia haasteita, vaikka ongelmat välillä tuntuvat samoilta - vain uudella grafiikalla höystetyiltä. Hienoista logiikan käyttöä olisi suonut käytettävän, sillä jätti-etanat, jotka sylkevät viikinkejä ja avaimilla aukaistavat ovet eivät oikein sovellu esi-historialliseen aikakauteen.

Lost Vikings on näppärä älypeli, joka vaikeustason puolesta sopii koko perheelle. Pienenä miinuksena voisi pitää sitä, että kaikkien viikinkien on selviydyttävä tason loppuun jotta sen pääsisi läpi. Salasana-systeemin avulla peliä kuitenkin jaksaa pelata pitkään, sillä aiempia tasoja ei tarvitse uusiksi ottaa.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Olipa kerran, kauan sitten, viikinkylä, jossa kolme iloista viikinkiä, Olaf, Erik ja ... asuivat. Sittenpä eräänä päivänä avaruus-alus saapui planeetalle keräämään erilaisia näytteitä vietäväksi planeettainväliseen eläintarhaan. Kuinka ollakaan - viikingit ne olivat sen verran mielenkiintoisia otuksia, että ne päätettiin ottaa mukaan matkalle tähtitarhaan.

Niinpä kolme iloista viikinkiä havaitsevat olevansa vankina avaruusaluksessa. Eipä kulu aikaakaan kun he jo päättävät lähteä takaisin kotiin, mutta se ei sitten olekaan niin helppo juttu...

Lost Vikings on hieman Lemmings - tyylinen älypeli. Kaikilla kolmella viikingillä on erilaiset kyvyt. Yksi viikingeistä voi juosta muita nopeammin ja kykenee ainoana hyppäämään esteiden ylitse. Toinen puolestaan kanniskelee mukanaan kilpeä, joka torjuu vihamielisten otusten ammuksia ja hyökkäykset. Kolmas taas on ainoa, jolla on aseita: Jousi ja miekka. Tämän takia on hahmoja käytettävä yhteistyössä - ainakin mikäli aikoo tason selvittää läpi hengissä.

Alussa avaruusaluksesta pakeneminen ei ole sinänsä ongelmallista ja ensimmäiset tasot suorastaan opastavat pelaajaa eteen päin erilaisia vinkkejä tarjoten. Näistä käykin ilmi, esim. että ampumalla jousella nuolen katkaisijaan, saa sähkökatkaistua tai jos kilpeä pitää ylöspäin suunnattuna voi toinen viikinki hyppiä aiempaa korkeammalle.

Tazmania



Nakke Nakuttaja lehdestä tuttu Tasmanian paholainen seikkailee vihdoinkin myös Super Nintendon ruudulla. Aiemmin ko. hahmo on tutustunut pelimaailmaan Segan 16-bittisen Megadriven ruudulla hyvässä tasohyppelypelissä. Siksipä siis kuulumme kauhunhuutoja ja pakoonjuoksun ääniä (EI! EI ! Jälleen uusi pomppimispeli) ennen kuin peli lopulta saatiin pelitestaajan laitteeseen pyörimään.

Siksipä juuri yllätys olikin niin suuri, sillä yleisen ennakkoluulon vastaisesti Tazmania ei ole tasohyppelypeli. Toki pelissä Taz pystyy hyppimäänkin, mutta periaatteessa tämä on kuin autopeli, joskin hieman erityylinen.

Kuten kaikki sarjakuvia lukeneet tietävät: On Tazmanian paholainen tunnettu juuri loputtomasta nälästään ja kyvystään syödä kaikkea mitä liikkuu. Tähän seikkaan pelin juoni sitten pohjautuukin: Taz juoksee pitkin autotietä eteen päin (taaksepäinkin voi juosta) ja yrittää poimia matkan varrella mukaansa ruokaa - eli lähinnä eri värisiä lintuja. Osa linnuista taapertaa maanpinnalla, mutta osa lentää ilmassa ja Taz loikkii niiden perässä haroen kourilla tyhjää ilmaa, aina silloin tällöin kyeten suupalasen syömään.

Kyseessä on kilpajuoksu aikaa vastaan, sillä Tazin on tyydytettävä nälkänsä tietyn ajan rajoissa - muuten tulee nälkäkuolema. Alussa

ruoan löytäminen ei tuota vaikeuksia, mutta pitemmän päälle voi pelaajalle tulla harmaita hiuksia Tazin ohjailussa, sillä lintujen määrän huetessa, ilmestyy peliin yhä enemmän vastustajia ja esteitä.

Jos Kiwi-lintujen metsästys on hauskaa puuhaa, ei Taz välttämättä pidä siitä, että tielle sattuu jos jonkinmoista vastusta. Auton alle juokseminen ei ole niitä parhaita huveja, eikä veteen hukuttautuminenkaan. Nälkä kun on, Taz syö vaikka hänelle tarjotun dynamiittipötkön suihin, niin että on hieman varottava mitä se moottoripyörällä kulkeva dingo tuo.

Tämän lisäksi metsästää Tazia yksi parivaljakko, joka pyrkii saamaan hänet kiinni ja myydyksi eläintarhaan. Eivätkä ongelmat pääty tähän. Naaraspuolinen Tasmanian paholainen ajaa häntä takaa parinmuodostaminen mielessään, eikä Taz pidä ajatuksesta lainkaan. Kun vielä lisätään riesaksi neuroottinen susi, joka roikkuu selässä ja pitää käsillään kiinni Tazin silmien kohdalla, on soppa täynnä ongelmia.

Pakomatkaa helpottamassa on kuitenkin runsaasti bonuksia, jotka voivat esimerkiksi lisätä käytössä olevaa aikaa. Tazilla on myös tietty määrä energiaa, joka lisääntyy kun syö lintusia. Tätä energiaa kuluu auton alle juoksussa ja käytettäessä Tasmanian paholaisten kykyä kieriä pyörremyrskyn tavoin itsensä ympäri.

Pelin grafiikka on iloista, värikästä ja hyvin paljon sarjakuvalle uskollista. Äänet ovat aluksi mukavan kuuloisia, mutta pitemmän päälle yksitoikkoisia.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Tappelupelien Kisa Super Nintendolla:

Super Nintendo on erilaisten taistelupelien luvattu kone - kuukaudessa markkinoille puskee vähintään kaksi alan peliä viemään osuutensa markkinaraosta. Näin on ollut aina siitä lähtien kun Street Fighter II räjäytti itsensä pelimaailman tietoisuuteen. Siksi onkin vihdoin aika asettaa pelit paremmuusjärjestykseen.

Tappelupelit voi karkeasti jakaa kahteen eri luokkaan: Katutappelupelit Final Fight - tyyliin ja sitten ovat Street Fighter II - kopiot. Seuraavaksi kuvaamme muutamia vanhempia pelejä, joista osa on aiemmin jo ollut arvostelussa lehdessämme.

Final Fight:

Tämä peli on itsessään jo klassikko. Perus katutappelupeli. Valittavia hahmoja on kolme erilaista ja jokaisella on erilaiset taistelutaidot. Matkan varrelta voi kerätä mukaan putkenpätkiä, veitsiä tai vaikkapa baseball - mailoja, joilla sitten hakkaa vastustajat veriseksi mössöksi. Iskut tekevät erilailla tuhoja ja vievät energiaa ja kun se loppuu, kuolee vihollinen ja sen ruumis katoaa. Sinänsä ihan hauska peli, vaikka onkin jo aika vanha.

HINTA: 495,-



Batman Returns (COM CLUB 5/93):

Tyypillinen Final Fight - kopio. Peli ei toimi kunnolla PAL - koneessa, ei vaikka adapteri olisi mitä mallia. Jenkkikoneessa taas peliä on ihan mukava pelata, onhan Batman kunnan sankari, mutta toisaalta olisi kiva pelata välillä vaikka kissanaista ja antaa tälle lepakkomiehelle kyytiä.

HINTA: 495,-



Rival Turf:

Ensimmäinen Final Fight - kopio ja kuten kopioilla on pahana tapana, on se huonompi

kuin edeltäjänsä. kaksi hahmoa valittavana, vähemmän liikkeitä ja muutenkin...

HINTA: 445,-



Super Double Dragon COM CLUB 5/92:

Aiemmin tietokoneilla ja 8 - bittisellä nintendolla vaikuttanut veljespari on jälleen lähdössä pelastamaan Marian - neitoa, joka on joutunut huumeparonien vangiksi. Ensimmäinen Final Fight - klooni, joka niukin naukin ylittää edeltäjänsä tason. Kaksinpelinä parhaimmillaan.

HINTA: 545,-



Fatal Fury COM CLUB 5/93:

Tämä peli on puolestaan yksi uusimmista Street Fighter - kopioista, eikä lainkaan hullumpi sellaiseksi. Pelillä on samat piirteet kuin esikuvallaan, eli kaikilla hahmoilla on omat, ylikuonnolliset kyvyt, joiden avulla on mahdollista mm. syöstä tulta vihollisen päälle. Grafiikka on ihan siistiä, mutta... Pelissä on vain kolme hahmoa, joista omansa voi valita yksinpelissä. Pitemmän päälle vaihtelua ei ole, joten siinä suhteessa Fatal Fury kalpenee Street Fighterin rinnalla.

HINTA: 545,-



Power Moves COM CLUB 2/93:

Jo hieman vanhempi kopio Street Fighter - saralta. Pelin kotelon kirjaimet ovat täysin samaa tyyliä kuin edeltäjänsä. Hahmot kaatuvat hävitessään samalla tavalla kuin esikuvassaan ja niin edelleen. Valitettavasti vain pelin grafiikka on muihin kilpaileviin tuotteisiin verrattuna antiikkista, animaatio on paikoin nykivää.

HINTA: 495,-



Brawl Bros

Tuorein katutappelupelien kuningas ?



Rival Turf on jo vanha peli, mutta se on yhä jenkeissä kysytty peli, joten valmistajat päättivät tehdä sille jatko-osan, jonka nimeksi laitettiin Brawl Bros (=Tappelu Veljekset).

Jokainen Super Nintendon omistaja, joka pitää tappelupeleistä, on varmasti kuullut sekä Street Fighter II:sesta, että Final Fightista. Onneksi Brawl Bros on tällä kertaa lähinnä Final Fight - kloonin, joten pelissä on enemmän vaihtelevuutta kuin tappelupeleissä yleensä.

Pelaaja tai pelaajat voivat valita hahmonsia peräti viidestä eri hahmosta, joilla kaikilla on omat erikoisliikkeensä, jotka tuottavat vihollisille enemmän vahinkoa. Tämän lisäksi hahmoilla on tietty erikoiskyky, joka tuottaa viholliselle huomattavat vahingot ja käytännöllisesti katsoen tappaa heikoimmat vastustajat. Valitettavasti vain tämän kyvyn käyttäminen kuluttaa myös pelaajan energiavaroja ja niiden loputtua myös pelaaja siirtyy enkelikuoroon, mutta elämänsä on luonnollisesti useita.

Pelissä edetään seuraavalla tavalla: Ensimmäinen hiukan eteen päin, minkä jälkeen tyhjästä ilmestyy vastustajia, jotka tuhannen muhjuksi pieksettyään voi jälleen jatkaa matkaa. Jokaisella vastustajalla on tietty energiamäärä, mikä riippuu vastustajan nimen kovuudesta. Mitä pomompi vastustaja, sen suurempi energiamäärä. Pelaajan hahmoilla

on tietty oma energiamääränsä. Vihulaisten energioita saa vähennettyä potkimalla ja mätkimällä niitä tarpeeksi. Tämän jälkeen vastustajien ruumiit haihtuvatkin sitten ilmaan.

Kuten näissä peleissä on tapana, on tässäkin tapauksessa pelaajan mahdollista poimia mukaansa erilaisia esineitä pelikentältä. Mikäpä olisikaan hauskempaa kuin mätkiä vihollisia putkenpalasella tai pesäpallomailalla kun he eivät vielä yletä lyömään sinua ? Myös ensiapupakkauksia ja ruokaa voi kerätä mukaansa ja siten parantaa omaa energiatilannettaan.

Jälleen hyvin tyypilliseen tapaan, ovat vastustajat saman näköisiä keskenään, kaikki vastustajat kuuluvat johonkin tiettyyn tyyppiin ja vain värin perusteella voi päätellä onko jokin vastustajista toista kovempi. Ensimmäisten kolmen tason aikana on vastustajia huimaavasti viittä eri sorttia, mutta mikäli väri vaihtoehdot lasketaan mukaan, on vastustajia silloin 15 erilaista tyyppiä. Alkuosan mielenkiintoisin vastustaja on silti taustalla helikopterin kanssa häärevä miekkonen, joka ampuu taustalta pelaajaa konekiväärillä, samalla kun pitäisi yrittää pieksää vastustajat hengiltä. Huvittavinta asiassa on se, että ko. vastustaja osuu välillä omiin kavereihinsa - semmoista sattuu.

Brawl Bros on yllättävän mielenkiintoinen tappelupeli, ja siinä olevilla hahmoilla on paljon erilaisia liikkeitä, mutta animaatio on hiukan nykivää, joten täytyy myöntää, että peli olisi voitu ohjelmoida hieman paremmin.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

The Combatribes



Tässä on peli, jota on ennakko- mainostettu katutappelupelien kuninkaana. Oman sarjakuvan turvinkin on pelin myyntiä pyritty jenkeissä edistämään.

Pelin juoni on seuraava. New Yorkin kaupunki on rikollisten hallussa ja vain kolmen Cyborgin (puoleksi robotti ja puoleksi ihminen) yhteistyö voi pelastaa kaupungin pahan vallasta. USA:n armeija on heidät alunperin luonut eliittisotilaisiksi ja näin on muodostunut: The combatribes - Cyborg - yksikkö. Pelissä käy lopulta ilmi, että päävastustaja on Combatribes- yksikön entinen jäsen, Martha.

Niinpä siis pelaajan tai pelaajien täytyy teurastaa Marthan apurit ja hiljaksen edetä loppuun, missä sitten itse pääpirulle annetaan kenkää. Peli onkin toteutettu Final Fightin tyyliin, eli eteen päin mennään, vastaan tulee punkkareita yms. mukavaa. Tason lopussa tapellaan hieman muita vastustajia vaikeampaa vastusta, eli nk. loppuvastustajaa vastaan. Eri tasoja on pelissä yhteensä viisi ja vastustajia pitäisi olla useita erilaisia.

Pelissä on myös useita mahdollisia peli- vaihtoehtoja. Yksinpelinä voi tehtävän parissa ahertaa, tai sitten voi ottaa kaverin mukaan. Tämän lisäksi on peliin ympätty myös Street Fighter - kloonauksia, eli pelaajat voivat tapella keskenään areenalla tuttuun tyyliin "kaksi voittoa = voitto". Mikäli tietää

oikean salasanan, voi hahmonsa valita kaikista pelin aikana näkyvistä taistelijoista.

Kaikki tämä kuulostaa hyvältä, mutta sittenpä kerronkin missä mennään pieleen...

Combatribes - yksikössä on kolme hahmoa, joista omansa voi valita. Nämä hahmot eroavat hyvin vähän toisistaan. Pelin grafiikka on erittäin yksinkertaista, joskin värikästä. Lähinnä mieleen tulee Nintendo'n 8 - bittinen laite. Moinen karkea grafiikka on pelkkä osoitus pelin tekijöiden huonosta ohjelmointitaidoista.

Jos pelin Final Fight - tyyli on plussaa, niin sen toteutus ei myöskään päästä huimaa. Näillä kolmella käytössä olevalla hahmolla on periaatteessa yksi lyönti ja pari-kolme potkua. Erikoisliikkeitä on sitten melkein pä yhtä paljon, mutta...

Yksi seikka, mikä vielä ihmetyttää kovasti on pelin laajuus. Vaikka pelissä on viisi eri tasoa, ei tämä kerro koko totuutta. Tasot ovat lyhyitä - itse asiassa uskomattoman pieniä. Pelin ensimmäisessä kentässä esim. pieksetään semmoiset kymmenen äijää, minkä jälkeen päästään jo loppuvastustajan pariin. Eikä Fats (=loppuvastustaja) ole edes vaikea päihittää. Ja seuraavan tason klovnirata on yhtä helppo, jos ei sitten vielä helpompi. Taso ei edes yhtään vaikeudu jatkossakaan, niin että pelin voi parhaillaan pelata läpi noin varttitunnissa. Tuskin tämä peli on hintansa väärti.

HINTA: 545,-



J. Uhlgren

Doomsday Warrior



Kun planeetta Dizen alkoi olla liika-kansoitettu, eräs sen asukeista, Main -nimeltään, pakeni sieltä maapallon lähelle. Hän tarkasteli planeettaa ja havaitsi sen sopivan hänen tarkoituksiaan varten. Taikuuuttaan hyväksi käyttämällä hän sai maapallon asukeista muutamia orjuutettua alaisikseen, Tuhopartion jäseniksi.

Maapallolla asiat ovatkin hullusti, kasvit kasvavat jättikokoon, mutta ne samalla kuluttavat maaperän heikoksi ja tukehduttavat pian koko planeetan väestön. Onneksi yksi Tuhopartion jäsenistä rikkoo Mainin taian. Tämä nainen (=Main) lähettääkin loput Tuhopartiosta teurastamaan tätä yksinäistä sankaria. Ja näin on saatu hyvä tekosyy jälleen tappelupeleille...

Doomsday Warriorissa on seitsemän eri hahmoa, joista omansa voi valita. Loput kuusi on sitten voitettava yksi kerrallaan ennen kuin voi pelastaa maapallon julmalta kohtalolta. Näistä hahmoista viisi on maapallon väestöä ja loput kaksi Mainin alkuperäisen planeetan asukkeja. Nimet ovat uskomattoman mielenkiintoisia (Hohhoijaa):mm. Heavy Metal King, Living Liquid ja Dancing Plant.

Jokaisella hahmolla on omat liikkeensä ja erikoiset taian voimalla tuotetut hyökkäyksensä. Näihin kuuluvat kaikki salamat ja muut mukavat yllärit, mitkä tuottavat huomattavasti normaalia enemmän harmia vihollisen päänmenoksi.

Tämä on jälleen kerran suora kopio Street Fighterista ja kuten arvata saattaa, on taistelu saman tyylistä kuin esikuvassa. Pelaajan ja tietokoneen ohjaamat hahmot siirtyvät areenalle, jolla taistelu sitten käydään. Se, joka päihittää toisen kahdesti, on taistelun voittaja. Hahmoilla on energiaa tietty määrä käytössä ja iskut, potkut, yms. vähentävät energian määrää suhteessa niiden tehokkuuteen.

Doomsday Warrior on silti yksi parhaimmin toteutetuista klooneista, sillä pelin grafiikka on hyvin toteutettu ja se onkin ensimmäinen seikka, mikä pistää silmään. Hahmot ovat suurinpiirtein saman kokoisia kuin mitä itse Street Fighterissa. Liikkeitä on ihan kiitettävä määrä käytössä, enemmänkin niitä saisi silti olla.

Eri erikoiskyvyt tekevät hahmoista kuitenkin epätasaisia. Oma suosikkini on ehdottomasti Elävä Neste, joka voi hukuttaa vastustajansa tai muuttaa ruumiinsa useampaan eri muotoon ja siten vahingoittaa vihollista esimerkiksi pudot-tautumalla tonninn punnuksena niskaan. Tavallinen pulliainen ei moiseen kykene, joten normaali soturi jää helposti jalkoihin jos ei pelaajalla ole tarpeeksi taitoa.

Kaksinpelinä Doomsday Warrior on silti parhaimmillaan, niin kuin muutkin tämän lajin pelit. Kun molemmat voivat valita mieleisensä hahmon, on pelissä enemmän haastetta pitemmän päälle. Grafiikasta pisteet kotiin.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Sonic Blastman



Jälleen kerran maailma on pulassa, rikolliset ja ulkoavaruuden alienit uhkaavat tavallisen ihmisen rauhaa ja onnellisuutta. Maailma kaipaa sankaria, joka pelastaisi kaikki ihmiset pahalta kohtalolta. Missä viiptykään Teräsmies, Ryhmä-X, Hämäri ja ennen kaikkea: Ghostbusters.

Ei, vanhoista auttajista ei ole mihinkään, tällä kertaa apuun ryntää Sonic Blastman, supersankari vailla vertaa. Ja näin on syntynyt uusi Final Fight - tyylinen tappelupeli. Niitähän ei ennestään paljon ollutkaan markkinoilla. Nimen perusteella luulin, että pelissä pääsee räjäyttämään erään tietyn siilin tuhannen kappaleiksi. Pahas...

Sonic Blastman on teurastusta alusta lähtien. 1. taso on Aavekaupunki, joka on täynnä juoppoja ja rikollisia, jotka täytyy pieksää maan tasalle. Toisessa osassa jatketaan asetehtaan sotilaiden parissa ahertamista. Täältä edetään viemäreihin, missä päästään Alieneitten kimppuun. Viemäreistä jatketaan linnaan, jossa taistellaan robotteja vastaan ja lopussa mennään avaruusalukselle, joka on Alieneitten tukikohta.

Jokainen taso on täynnä räjähtävää toimintaa. Combatribes peliin verrattuna täytyy myöntää, että radat ovat pitkiä - todella paljon laajempia. Loppuvastustaja on luonnollisesti tason lopussa, mutta tässä

pelissä ne ovatkin murhaavan paljon vaikeampia kuin muissa peleissä.

Kun loppuvastustajan päihittää, pääsee pelaaja nk. bonustehtävään, joka on pirstävä lisä. Tämä voi käydä läpi summittaisessa järjestyksessä, mutta loogisesti kannattaa suorittaa ne samassa järjestyksessä kuin tasotkin, sillä myös välitehtävien taso vaikeutuu pelin edetessä.

Sonic Blastmanin hahmot ovat iiiiisoja. Siis isoja suurella I - kirjaimella. Jopa Street Fighterin hahmot saavat hävetä näiden hahmojen rinnalla, mutta asiassa on haittapuolensakin - ruutu ei ole riittävän suuri pelihahmoon nähden. Useinkin Sonic Blastman pomppaa ruudun toisesta laidasta toiseen - hyppypotkuja kannattaa lähinnä käyttää paikallaan hyppiessään.

Grafiikka pelissä on muutenkin ihan kiitettävän näköistä, sen suunnittelemiseen on nähty kyllä varmastikin aikaa - olisipa äänipuoleen kiinnitetty yhtä paljon huomiota. (Sama vika on muuten noin 80% Super Nintendo peleistä, ei sen puoleen...)

Sonic Blastmanilla on kiitettävä määrä liikkeitä, mutta käytännössä mies ikään kuin tappelee ilman ohjausta, täysin itsenäisesti, kunhan vain muistaa välillä painaa nappia. Muutenhan tämä olisi aivan naurettavaa, mutta kun kyseessä on Super sankari, niin olkoon.

Sonic Blastman on tappelupelina Superin Final Fight - klooni kisassa ihan hyvä, mutta muutamista kohdista peliä olisi voitu pistää parempaankin uskoon.

HINTA: 495,-



J. Uhlgren

Street Combat

- Joko taas kopio...



Tämä peli on kyllä niiiiin selvä kopio itse Street Fighter II:sesta kuin vain voi olla. Jo nimikin... Street Combat - suora viittaus edeltäjänsä.

Juoni pelissä on jälleen kerran onneton: Todella salainen, täysin häikäilemättömien mosrojen (Niin siinä paketissa englanniksi lukee, tarkoittanee rosvoja) salainen organisaatio aikoo salamurhata erään maailmanlaajuisen johtajan kun hän tulee seuraamaan yleisön joukkoon Street Combat - taistelu-urheilua. Pelaajan tehtävänä on soluttautua mukaan kilpailuun, pieksää ilmat pihalle muilta kisaan osallistujilta ja lopulta kohdata C.J - koodinimellä tunnettu palkkatappaja, joka aikoo murhan suorittaa. Pelaajan ohjaama hahmo, Steven on siten maailman ainoa toivo pahan jengin hyvää johtajaa vastaan tarkoitettujen suunnitelmien pilaamiseksi. (Kaikki edellä oleva on muuten suomennettu ohjekirjasta, niin että en ole mitään epäasiallista tähän laittanut...)

Tästä on siis saatu aihe tappelupelin tekoon ja kuinka ollakaan, on peli saman tyylinen kuin Street Fighter. Oman hahmonsa saa valita kahdesta eri tyyppisestä (itse asiassa sama hahmo, mutta erilainen haarniska) ja tämän jälkeen on katutaistelukisoissa kohdattava ensin kuusi taistelijaa ja sen jälkeen C.J.

Jokaisella hahmolla on omat erikoiset liikkeensä ja kykynsä. Jostakin syystä tämä kuulostaa kovin tutulta. Robomies muun

muassa heittelee pommeja, kun taas joku toinen hahmo paiskii energiaa silmille. Helppoa voittaminen siis ei tule olemaan. Itse asiassa otin kolmen ensimmäisen pelin aikana rankasti turpaani, mutta kun oikean taktiikan löytää, niin...

Joka tapauksessa: Grafiikka pelissä on välttävää. Taustagrafiikka on yksinkertaista ja pelihahmot melko pitkälle pelkistettyjä. Liikkeitä ei ole mitenkään määrättömästi vaan ne oppii hetkessä, eikä hahmo tämän jälkeen juuri uusia kikkoja tarjoa pelin kannalta. Yksinpelinä Street Combatilla ei hirveästi ole pelaajalle tarjottavaa.

Kaksinpelinä peli paranee huomattavasti: Molemmat pelaajat saavat valita hahmonsa kaikista tarjolla olevista. Älykäs ihmisvastustaja on muutenkin enemmän mieleeni, tietokoneen ohjaama toimii aina tietyn kaavan mukaisesti. Perheväkivalta ainakin pienenee huomattavasti kun eukon kanssa pelaa Street Combatia ja ottaa muijan hahmolta kenkää.

Silti, kaksinpelinäkään Street Combat ei vedä vertoja muille saman saran peleille, mielenkiinto peliä kohtaan hiipuu nopeasti ja peli päättyy romukoppaan. Vaikeustason valinta pelissä on paras puoli, siten voi edes hieman vaikuttaa pelin tasoon.

Jälleen yksi esimerkki rahastuksesta Super Nintendon omistajien kustannuksella.

HINTA: 545,-



J. Uhlgren

Street Fighter II - Peli, josta tuli legenda



Tästä pelistä tuli legenda jo kauan ennen sen julkaisemista. Kieli suusta roikkuen katsottiin videolla pyörivää demoa, joka lupasi SNES:illä ennen näkemätöntä taustagrafiikkaa, isoja pelihahmoja ja paljon eri liikkeitä.

Kun pelin ensimmäinen erä saatiin, meni se ennakkotilaaajille ja seuraavaa valmistajan markkinoille laskemaa erää saatiin odottaa puoli vuotta lisää. Nythän peli on jo tullut Suomeen eurooppalaisenakin versiona, joskin väitetään sen joutuneen sensuurin kohteeksi Suomessa. Jenkeissä pelistä puuhataan jo Turbo Street Fighter - nimistä versiota, jonka pitäisi olla aiempaa nopeampi ja pelattavampi.

Juoni pelissä on se tavallinen. Pelaajan tarkoitus on voittaa katutappelijoiden kuningas ja tulla siten taistelijoista parhaaksi. Pelaaja voi valita oman pelihahmonsensa kahdeksasta erilaisesta. Tämän jälkeen tulee jäljelle jääneet vastustajat pieksää yksitellen, kunnes lopulta on muut voittanut. Mutta ei huolta, eihän peli tähän tietysti loppu, vaan tämän jälkeen joutuu pelaaja taistelemaan yhä kovempia vastustajia vastaan. Näistä viimeisin on sitten se, jonka kimppuun alusta asti pyritään.

Se, mikä Street Fighter II:sen erotti muista tappelupeleistä oli juuri se, että kaikilla eri hahmoilla, joita pelistä löytyy useita, on omat erikoistaitonsa/kykynsä. Intialainen fakiiri syöksee suustaan tulta, joku toinen syöksee

energiaa käsistään. Tämän lisäksi eroavat hahmojen käytössä olevat liikkeet toisistaan, mikä oli huomattava parannus taistelupelien osalta. Suurin osa liikkeistä on toki samoja, mutta jokaisella hahmolla on omia erikoisia piirteitään taistelussakin. Juuri edeltämainitun Fakiirin (Dhalsim) on mahdollista venyttää jalkansa normaalia pitemmäksi ja siten osua vastustajiinsa kaukaakin.

Kun kaikki hahmot ovat mokomia lihaskimppuja, ei yksi isku miestä (tai naista) kaada heti maahan, vaan vasta useamman lyönnin seurauksena häviää erän. Energiämäärä on nähtävissä ruudun yläosassa. Jokainen eri isku tai potku vaikuttaa hahmon kuntoon eri tavalla. Ja erilaisia liikkeitä on paljon kun otetaan huomioon eri hahmojen ominaisliikkeet. Taistelussa se, joka voittaa kaksi erää, pääsee jatkuun. Vaikka yllättävän usein siinä turpiinsa ottaa - varsinkin alussa.

Peliä voi toisaalta pelata myös kaksinpelinä, missä tapauksessa pelaajat valitsevat itselleen mieluisat hahmot ja hakkaavat toisiaan niin paljon kuin sielu sietää. On muuten loistava tapa näyttää sille karate-mestari kaverille missä se kaappi seisoo. Voittaja selviää suurinpiirtein samalla tavalla kuin yksinpelissäkin.

Street Fighterin valtit ovat: Omaperäisyys, lukuisat liikkeet ja erikoiskyvyt, sekä pelin nopeus. Täydellinen se ei ole, mutta silti... Kuten aikoinaan ennustettiin lehdessämme: Parasta jäljitellään. Mutta vain yksi on paras: Street Fighter II. Lukuisia klooneja on markkinoilla - Street Fighter hakkaa ne.

HINTA: 595,-



J. Uhlgren

LYNXIN PELIARVOSTELUT

Pitkällisen odotuksen jälkeen uusiakin pelejä arvosteltavaksi. Ovatko uudet pelit parempia?

European Soccer Challenge



Kuningas jalkapallo esittäytyy vihdoinkin Lynxille. Itsekin olin jo kauan odottanut kyseistä peliä, jotta pääsisi testaamaan taitonsa Lynxin kuvaruudulla. Telegames on se firma, joka kyseisen European Soccer Challenge Lynxille lopulta toteutti. Telegamesilta on tulossa muitakin uutuuksia, kuten esimerkiksi Double Dragon, Super Off Road ja Desert Strike (mutta vasta lähempänä joulua).

Sitten takaisin itse peliin. Kenttä on kuvattu sivulta yläviistosta, noin 45 asteen kulmasta. Se on leveyssuunnassa aika tarkkaan kahden kuvaruudun kokoinen, pituussuunnassa taas noin neljän kuvaruudun mittainen. Pelaajat ovat viidesosaruudun pituisia ja liikkuvat kentällä täysin sulavasti. Hahmot ovat tarkasti tehtyjä ja niiden liikkeistä saa helposti selvän. Kun tähän vielä lisätään digitoitujen kuvien (mm. tuomarin puoliaikavihellykset, keltaiset ja punaiset kortit - joita tuli kyllä kerättyä muutama ennen kuin tajusin, että takaapäin

taklauksesta tulee lähes aina jonkin sortin rangaistus) valokuvamaisuus, voitaneen puhua graafisesti onnistuneesta pelistä.

Audiopuolta taas voisi kuvaata seuraavasti: potku = puff, taklaus = viuuhh, vihellys = pipiip - siinäpä ne äänet sitten olivatkin. Jos tarkemmin ajatellaan, niin ei sitä kummemmin muita ääniä kaipaakaan. Ne vain sotkisivat pelin luonnetta... No jaa, yleisö kyllä saisi olla mukana kannustamassa omiaan. Pelin yleisö istuu nimittäin hiirenhiljaa kuin sunnuntain jumalanpalveluksessa.

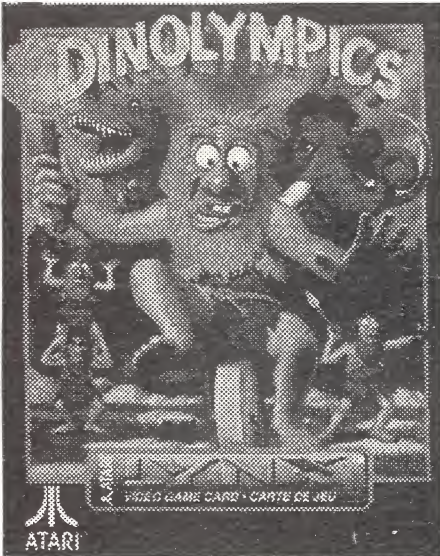
Pelattavuus onkin jo oma lukunsa. Peli aivan ilmeisesti vaatii pitkällistä harjoittelua (näinhän se oikeastikin on). Vaikka pallonkuljetus onkin toteutettu helpolla tavalla - pallo pysyy pelaajan mukana pelaajan kääntyillessäkin - pelaaminen ei missään nimessä ole helppoa. Pääseminen vastustajan hyökkäysalueelle on yleensä aika hankalaa (riippuu tietenkin vastustajan tasosta), puhumattakaan maalinteosta. Vastustaja sen sijaan osaa maalinteon, ja rokottaa välittömästi puolustuksesi taitamattomuudesta. Joten harjoitusta tarvitaan siinäkin asiassa. Mukana onkin Euroopan Cupin lisäksi ystävyysottelut, ja niitä toden totta kannattaa pelata. Itsellesi voit valita joukkueen 32:sta eri Euroopan maan seurasta, mutta vastaasi voi tulla mikä tahansa eurooppalainen joukkue, sillä ne on todennäköisesti kaikki tallennettu pelin muistiin. Myös pelaajien nimet ovat muistissa. Tavoitteena itse kullakin voisi olla vaikka HJK:n vieminen Euroopan mestariksi.

Hinta 349,-



M.Haarahiltunen

Dinolympics



Mikään aivan uudenuutukainen oivallus ei tässä ole kysymyksessä, sillä Dinolympics tunnetaan Humans-nimellä lähes kaikille muille olemassaoleville pelikonsoleille ja tietokoneille. Jostain syystä Lynxin versio on saanut poikkeavan nimen. Peli ei kuitenkaan näyttänyt eroavan muiden koneiden Humanseista.

Ajassa palataan reilusti taaksepäin, sillä pelin alussa olet alkeellisoin taidoin varustettu luolamies, jonka heimossa on yhdeksän muuta jäsentä. Itsekin olet aivan tavallinen rivijäsen päällikön ollessa pelissä mukana ainoastaan käskyjä ja tehtäviä jakamassa.

Tarkoituksena on kehittää oman heimosi tietoja ja taitoja evoluution viitoittamaan suuntaan. Sinun tulisi keksiä (tyyliin: HEUREKA!, minä keksin sen!), tai pikemminkin löytää sellaiset ihmiskunnan historian mullistaneet asiat kuten kivestä hiottu keihäänkärki, tuli ja pyörä.

Löydettyäsi nämä esineet voit luonnollisesti käyttää niitä apunasi edetessäsi pidemmälle (olethan jo keksinyt niiden olemassaolon),

mutta alussa ainoana apunasi ovat heimosi jäsenet, joita ilman et pääse yhtikäs mihinkään (myöhemmissäkään vaiheissa).

Tehtävänäsi on siis löytää erilaisista sokkelokentistä esine, jonka päällikkö on kulloinkin etsittäväksesi antanut. Ensimmäinen esine on keihäs, toinen tuli, kolmas heimosi palvoma jumalankuvatus, neljäs köysi jne.

Peli on kaksijakoinen; toisaalta loogista ajattelua ja nopeita päätöksiä (aikaa on rajoitetusti) vaativa peli, toisaalta hyppimis-pomppimis-peli. Suhde on edellämainituissa järjestyksessä n. 70/30. Enemmän kuitenkin siis järkeily-peli. Juuri tämä tylililajien sekoitus tekee pelistä erilaisen ja mielenkiintoisen.

Jokaisessa kentässä tulet tarvitsemaan heimotovereittesi apua - mm. kallioille kiivettäessä tai kuoppia ylitettäessä. Muodostamalla yhdestä tai useammasta heimosi jäsenestä ihmistikkaat, voit kiivetä korkeillekin kallioille. Sinulla on myös mahdollisuus heimon poppamiehen taikavoimia avuksi käyttäen manata esiin esineitä, joita olet siihen mennessä löytänyt. Manausta tulee kuitenkin käyttää varoen, sillä jokainen kerta maksaa yhden heimosi jäsenen hengen.

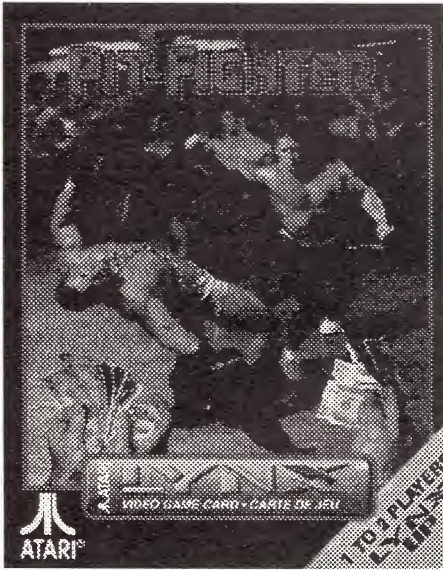
Pelin grafiikka on värikästä ja sopivan yksinkertaista. Kaikenkaikkiaan miellyttävää silmälle. Pelattavuus on jonkin verran takertelevaa, mutta ohjauksen pieniin epätarkkuuksiin tottuu aikansa pelattuaan. Musiikkikaaan ei pahasti häiritse, jos ei juuri innostakaan. Aikamme luolaihmisille.

Hinta 329,-

☺☺☺☺ -

M.Haarahiltunen

Pitfighter



Tengen on siis vihdoinkin kääntänyt tappelupelinsä Lynxillekin. Yleensä ottaen muiden koneiden versiot eivät kovin menestyneitä ole olleet, mitenkäs on sitten Lynxin version laita. Pannaan siis karate-, nyrkkeily- ja painitaitomme koetukselle ja lähdetään "luolaan" (= pit) taistelemaan elämästä ja kuolemasta... Noo, ainakin rahapalkkinnoista ja kunniaista jos ei muusta.

Omassa joukkueessasi on kolme jäsentä, jotka ovat päättäneet lyödä rahoiksi taistelutaitojensa avulla. Ty, Kato ja Buzz lähtevät kimpassa luolaan taistelemaan suurista rahamääristä, mutta vaarana on oman terveyden menettäminen. Vastustajia löytyy helpoista nakeista todella järkälemäisiin lihaskuureihin asti.

Itse tapahtumapaikkana on siis "luola" (pit). Reunoilla on sankka muuri verenhimoista yleisöä, joka on valmis jopa vahingoittamaan taistelijoita tilaisuuden tullessa. Joten areenalle astuttuasi pakotietä ei ole. Mikäli yrität pakoön yleisön joukkoon, he tyrkkäävät sinut armotta takaisin areenalle.

Pelissä on käytetty ilmeisen digitoituja hahmoja, jotka paikoittain näyttävätkin todella hienoilta. Suurimman osan ajasta hahmot sekoittuvat kuitenkin ikävästi tummaan taustaan. Tässä asiassa on mielestäni möhlätty todella älyttömästi. Mitä järkeä on tehdä hirveästi töitä hahmojen digitoimiseksi, kun sitten pistetään niin tummat taustavärit, että hahmot tai ainakin niiden liikkeet häviävät täysin näkyvistä (no ei nyt täysin, mutta melkein). Aina muutamissa kentissä taustaväritys on kevyempää, jolloin saa ihailla taistelijoiden lihaksikkaita ruumiita ilman suurennuslasia.

Grafiikan ollessa välillä erinomaista ja välillä erinomaisen epäonnistunutta, pelattavuus painii samanlaisten ristiriitojen kanssa. Aluksi liikkeet tuntuivat tapahtuvan äkinäisesti ja silmän liikettä nopeammin, kun toisinaan ne takeltelivat jonkin verran. Ensimmäisestä seuraa se huono puoli, että ei pysy pelissä vastustajan mukana ja saa koko ajan turpaansa; toisesta seuraa taas oman taistelijan osittainen kyvyttömyys antaa iskua vastustajalle. Eihän tällaiset ominaisuudet millään ole puolusteltavissa, varsinkin kun kyseessä on nopeatempoinen tappelupeli, jossa vaaditaan katutappelijamme välitöntä reagoimista ohjausliikkeisiin.

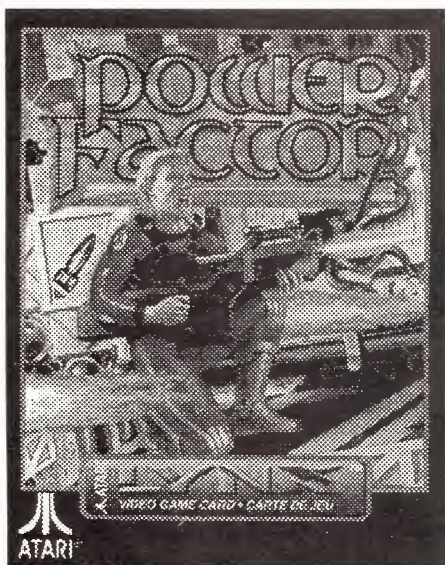
Valmistajan hinnoiteltua tuotteensa kaikkien aikojen kalleimmaksi Lynx-peliksi voi vain kysyä, kuinka hyvän pelin he ovat luulleet tehneensä. Pelistä ei neljää hunttia maksa kuin pahimmanlaatuiset masokistit.

Hinta 399,-

☺ +

M.Haarahiltunen

Power Factor



Kuulusassa Atarianin Vapaa-Ajan Kuussa on ihmisillä mahdollisuus käydä pelaamassa Keinotodellisuus-simulaattoria. Tämä simulaattori kuvaa erästä todellista historiallista tapahtumaa: Redd Acen sankarillista toimintaa, kun hän tunkeutui Ceegarianin voima-asemalle ryöstämään tarvittavat pommin osat, joilla hän sitten tuhosi planeetalle tunkevat vihollis-Sinlendot. Nyt on myös sinulla Power Factorissa mahdollisuus kokeilla Redd Acen osaa. Onko sinusta todellakaan sankariksi?

Peli on erittäin kiihkeätempoinen toimintaseikkailu, jossa vaaditaan nopeita refleksejä ja väsymätöntä liipaisin-sormea. Aseenaan Tmat MOW (Transmat Multi-Ordnance Weapon) sankarimme tehtävänä on tunkeutua ydinreaktorin sisuksiin ja etsiä kuusi pomminosaa vaarallisista reaktorin sokkeloista. Tmat Mow:lla voi tulittaa kahdeksaa erilaista ammusta tavallisista panoksista erilaisten laserien kautta aina todella tehokkaisiin tulavaisuuden ammuksiin asti. Näitä ammuksia löytyy aina sieltä täältä reaktorista.

Toinen Redd Acea avustavista laitteista on selkäreppu, johon on pakattu suihkumoottori. Tällä pystyy sitten lentelemään polttoaineen loppumiseen saakka. Lisää polttoainetta löytyy ammusten tapaan sieltä täältä reaktorin sokkeloista. Onpas Reddillä mukanaan vielä MIM (Multiple Information Monitor), josta hän pystyy tarkistamaan aseensa tilan sekä keräämiensä pomminosien määrän ja laadun. Mikäli satut löytämään Video Display Unitin, saat MIMin avulla kyseisen reaktorinosan kartan eteesi. Tätä optiota kannattaa käyttää, sillä muuten eteneminen oikeaan suuntaan saattaa olla mahdotonta.

Peli on sitten ohi, kun Redd menettää kolmannen henkensä (kysehän on siis vain simulaattorista) tai kun hän asentaa kuusi pommikomponenttia reaktorin ytimeen ja räjäyttää Sinlendolaiset (-endo -endo; vaikuttaa jotensakin tutulta tämä vihulaisten nimi, mutta mistä kummasta?) tunkeutujat ilmaan. Näistä kahdesta vaihtoehdosta ensimmäinen on huomattavasti todennäköisempää. Johtuen pelin moniulotteisuudesta kaikessa räiskintäpelin yksinkertaisuudessaankin. Juuri sellainen peli, josta joko pitää kovasti tai vihaa rankasti sen ajoittaisen ylivoimaisuuden takia. Vastustajia on "riittämiin" ja päävastustajat ovat upeasti tehtyjä, mutta niitä ei siitä huolimatta kannata jäädä ihaillemaan. Pitäessäsi volumen täysillä ja katseesi ruudulla peli todennäköisesti huolehtii lopusta; tempaa pyörteisiinsä. Kokeneemmille räiskinnän ystävälle.

Hinta 329,-

☺☺☺☺☺ -

M.Haarahiltunen

Tommi Pajari tilittää:
Toinen retkeni kartanon uumeniin.
tai....

Kuinka pelastin maailman pahalta lonkerolta.

Pelasinpas tässä eräänä päivänä Maniac Mansion kakkosen läpi, ja tässä olisi apua jämähtäneille.

Bernard: ensiksi kerää kaikki näkyvissä oleva tavara: Help Wanted kyltti, mainoslehtinen, kolikko puhelimesta, Booboo-B-Gone toimiston kirjoituspöydän laatikosta, ja pankkikirja pöydältä. Sen jälkeen aukaise kello. Seuraa välidemo, jonka jälkeen sinun pitäisi löytää superpariston suunnitelmat. Ne sijaitsevat alakerrassa generaattorin vieressä olevalla muistitaululla. Ota ne, jolloin seuraa taas välidemo. Saat Hoagien ohjaukseesi.

Hoagiella voit marssia oikealla olevalle pellolle ja puhua Ben Franklinin kanssa, mutta se ei ole tarpeellista pelin etenemisen kannalta. Sen jälkeen kävele majatalon pihaan, ja ota kirje postilaatikosta. Siirrä se Bernardille nykyaikaan. Sitten kävele sisään taloon. Mene kellon luokse, avaa se, ja käy antamassa Superpariston suunnitelmat Red Edisonille. Samalla käytä välillä Bernardia ja siirrä Help Wanted - kyltti, fyysiikan oppikirja, sekä imurimainos Hoagielle. Anna Hoagiella Help Wanted - kyltti Red Edisonille, jolloin saat laboratoriotakin itsellesi. Lisäksi pölli vasenkätinen vasara Edisonin pöydältä. Sen jälkeen kiipeä takaisin yläkertaan, ja raahaudu portaita ylös. Yläkerrassa mene Washingtonin huoneeseen, tönäise sänkyä, ja vetäise hihnasta, jolloin siivooja-täti saapuu paikalle. Puhela hänen kanssaan, jos haluat nauraa. Väitä, että et ole Washington, niin saat kuulla logiikan riemua. Muista myös katsoa siivoojatätin hassunkurista olemusta. Niin ja sitten häivy paikalta, keikkaa

saippua siivoojan kärrystä, ja etene käytävää Franklinin huoneeseen. Täältä ota viinipullo. Sen jälkeen mene puhumaan hevoselle. Käytä kirjaa hevoseen, jolloin se nukahtaa. Sieppaa hevosen tekohampaat mukaasi. Sen jälkeen mene hevosta vastapäiseen huoneeseen. Siellä vaihda vasenkätinen vasara oikeakätiseen, jolloin toinen veljeksistä tupeltaa, ja he vaihtavat paikkoja. Tästä seuraa kaikkea mukavaa tulevaisuudessa. Tämän jälkeen häivy huoneesta, ja mene yläkertaan. Siellä käytä ensiksi kissaa lähempänä olevaa sänkyä, jolloin se natisee ja vinkuu. Sen jälkeen siirrä patja kauempaan sänkyyn. Töni patjaa, ja vie kissalta hiirilelu. Tämän jälkeen sieppaa maaliansko, mene ulos ikkunasta, ja kiipeä savupiipusta alas. Täällä laita imurimainos aloitelaatikoon. Mene sen jälkeen takahuoneisiin ovesta. Siellä kerää seuraavat esineet: sanko, öljy, spagetti, ja harja. Täytä sanko vedellä, ja sekoita saippua veteen. Mene puhumaan Tom Jeffersonille, ja anna hänelle viinipullo. Sen jälkeen mene ulos, ja pese harjan ja saippuaveden avulla likainen kärry. Tulee myrsky, jolloin Ben Franklin tulee sisälle sateesta. Sen jälkeen mene vessoille, ja maalaa kyltin vasemmalla puolella olevan puun marjat punaisiksi. Sen jälkeen mene takaisin sisään, ja mene porisemaan George Washingtonin kanssa. Väitä hänelle, että hän ei kykene kaatamaan puita, jolloin hän todistaa miehisiytensä viipaloimalla puun poikki. Näin Laverne vapautuu tulevaisuudessa.

Bernard: Painu heti aluksi yläkertaan, ja sieltä portaita ylös. Yläkerrassa mene ensimmäisestä ovesta sisään. Sulje ovi perässäsi, ja ota avaimet ovesta. Sen jälkeen pistä kolikko Ficklefingers -

masiinaan, jolloin sängyllä röhöttävä plöso siirtyy hieman. Mene sen jälkeen ulos käytävään, seuraavaan huoneeseen, jossa anna Dwaynelle kirje (What a novel design..), jolloin pääset sisälle huoneeseen. Sieppaa sieltä katoava muste ja lippupyssy. Seuraavasta huoneesta saat videokasetin, ja lisäksi saat irroitettua keinoyrjön tönäisemällä oikeanpuoleista kaiutinta, ja sitten laittamalla musiikin päälle. Laita musiikki pois, ja etene käytävää pitkin Ednan videohuoneeseen. Täällä tönäise Ednaa, jolloin hän lentää ovesta ulos (Huom, jos et ole tehnyt Hoagien vasaranvaihtotriikkiä menneisyydessä, tönäisy ei auta). Mene sen jälkeen ulos, vastapäiseen huoneeseen. Käytä katoavaa mustetta postimerkkikokoelmaan, jolloin Weird Ed suuttuu ja ajaa sinut pihalle. Ota postimerkki lattialta, ja vie kokoelma takaisin, jolloin Ed leppy. Sen jälkeen sieppaa hänen hamsterinsa. Mene yläkerran kautta katolle, ota lipputangosta vipu, ja mene savupiipun kautta alakertaan. Alakerrassa aukaise lattialuukku, ja hädistä tärisevät hampaat koloön, jolloin saat ne haltuusi. Vaihda sikarimiehen pyssy lippupyssyyn, ja sitten pyydä häneltä sikaria. Hän yrittää sytyttää sikarin lippupyssyllä, mutta odotettavasti epäonnistuu. Mene heiluriovesta, ota haarukka ja molemmat kahvipannut, ja mene sitten ovesta perähuoneeseen. Täällä aukaise kabinetti, ja ota suppilo. Pakene paikalta takaisin aulaan, jossa poimi keinoyrjö lattialta. Sitten siirrä sikari, sytytin, ja tärisevät hampaat Hoagielle ja vaihda hahmoa...

La Verne: Valita vartijalle, että sinun pitäisi päästä vessaan. Pääset pihalle, jossa pääset Chron-O-Johnin luokse. Nyt voit siirtää esineitä LaVernelle Hoagielta ja Bernardilta. Ensiksi kuitenkin siirrä skalpelli LaVerneltä Bernardille, ja käytä sitä Bernardilla niittaamaan Oozo The Clown, jolta sieppaat naurulaatikon. Vaihda takaisin LV:lle.

Siirrä ainakin seuraavat esineet LaVernelle heti: Hevosien tekohampaat, Lippuvipu (Crank), Haarukka, Naurulaatikko, Spagetti, Keinoyrjö, BooBoo-B-Gone, Leikkihiiri, Purkinavaaja. Sen jälkeen palaa takaisin kenneliin. Valita vartijalle olevasi sairas, jolloin sinut viedään lekurille. Dr. Tentaclen häivyttävä sieppaa lonkerotaulukko seinältä, ja mene ulos huoneesta. Mene savupiipun kautta katolle, jossa saat lipun Crankin avulla. Mene takaisin sisälle, kävele kenneliin, ja valita vartijalle taas vessahätää. Pääset pihalle, jossa anna lonkerotaulukko Hoagielle.

Hoagiella mene sisälle, ja käytä räjähtävää sikaria Washingtoniin. Kun hänen tekarinsa lentävät pihalle, anna hänelle tilalle tärisevät hampaat. Jefferson sytyttää tulen takkaan, jolloin ota lattialle tippunut viltti, ja painu yläkertaan. Siellä mene keskimmäiseen huoneeseen, jossa laita Tentacle Chart lipun päälle. Etene yhä eteenpäin, katolle, jossa käytä vilttiä peittämään savupiippu. Sen jälkeen mene alakertaan, josta pöllit kultakynän. Käytä välillä LaVerneä, jolla ensiksi puut päällesi lonkerolipun. Sitten käytä Booboo-B-Gonea aitaan, jolloin kissa muuttuu skunkiksi. Käytä kissaan hiirilelua, jolloin saat sen haltuusi. Mene sisään, portaita ylös, ja ensimmäisessä huoneessa käytä purkinaukaisijaa peltitölkkiin. Sieltä saat etikkaa, jonka siirrä Hoagielle...

Hoagie: Mene alakertaan, ja anna kultakynä, etikka, ja öljy Red Edisonille. Hän rakentaa Superpariston, jonka luonnollisesti Hoagie varastaa häneltä välittömästi. Sen jälkeen mene yläkertaan, ja anna Frankilille sadetakki. Hän rakentaa siitä vedenpitävän leijan, jonka jälkeen Franklin ja Hoagie siirtyvät pihalle. Pihalla sujauta superparisto leijassa olevaan taskuun, ja työnnä leija taivaalle. Näin saat superpariston, ja Hoagien tehtävä on suoritettu. Kiinnitä vielä paristo Chron-O-Johniin, niin kaikki on valmista.

LaVerne: Jatka matkaa seuraavaan huoneeseen, josta sieppaat rullaluistimet ja jatkojohdon. Käytä rullaluistimia muumioon, ja sitten työnnä Tediä. Sitten mene takan luona olevan lonkeron puheille, ja ilmoita ihmisesi kilpailuun. Sen jälkeen mene ulos, ja liitä jatkojohto ensin Chron-O-Johniin, ja sitten kellarin ikkunaan. Palaa takaisin sisälle, jossa mene muumion luokse, ja käytä nimilappua siihen. Show alkaa, jolloin mene yläkertaan. Käytä muumioon seuraavia esineitä: Hevosien hampaat, spagettia, haarukkaa spagettiin, ja naurulaatikkoa. Sen jälkeen käytä keinoyrjöä Haroldiin. Sitten mene puhumaan tuomareille. Ehdota kilpailun aloittamista. Muumio voittaa, jolloin saat pokaalin ja ruokapalkkion. Anna ruokalahjakortti vartijalle kennelissä, ja sen jälkeen käytä kissaa Edisoneihin. He karkaavat, jolloin vartija ovelta on kadonnut.

Käytä välillä kuitenkin **Bernardia**, ja mene ulos. Maalaa Ted punaiseksi, ja käy antamassa huppupäiselle miehelle avaimet, jolloin saat häneltä sorkkaraudan. Mene takaisin sisälle, ja käytä sorkkarautaa purukumiin. Sen jälkeen pureskele purkkaa, niin saat kolikon irti siitä. Sitten mene alakertaan, ja kaada Dr. Fredille kofeiinitonta kahvia. Hän nukahtaa, ja lähtee haahuilemaan kassakaapille. Älä välitä tästä, vaan mene yläkertaan, ja käy viemässä hamsteri jääastiaan. Sen jälkeen mene Jordi Lanen huoneeseen, ja käytä kolikkoa Ficklefingers vehkeeseen. Vuori tipahtaa sängyltä, jolloin saat puseron. Mene takaisin käytävään, ja käytä sorkkarautaa karkkiautomaattiin. Saat hirveän pinon kolikoita. Mene videohuoneeseen, jossa laita videokasetti sisään. Käytä videoita, ja nauhoita Dr. Fredin kaapinaukaisu. Sitten katso filmi hidastettuna (käännä oikeassa laidassa olevaa kytintä ennen Play napin painamista), niin näet yhdistelmän. Veroviraston miehet vievät Dr. Fredin, joten käy aukaisemassa

kassakaappi ja ota sopimus. Laita sopimukseen postimerkki. Mene alas, laita pusero pesukoneeseen, ja sen jälkeen syötä kolikkovuori pesukoneeseen.

LaVerne: Mene yläkerran käytävään, ja hae hamsteri jääastiasta. Sen jälkeen mene alakertaan, ja nakkaa hamsteri mikroon, jossa se lämpenee. Sen jälkeen hae kuivaajasta pieneksi kutistunut pusero, ja pane se hamsterin päälle. Mene alakertaan, ja pane hamsteri generaattoriin. Saat nyrkistä, ja hamsteri livahtaa rotankoloon. Imuroi se ulos, ja laita se uudestaan generaattoriin. Varmista, että jatkojohto on kiinni generaattorissa. Valmista tuli.

Bernard: Tämän jälkeen kiipeä savupiipusta ylös, ja mene sisälle. Dr Fred on vangittuna sängyllä, joten ota ensiksi köysi pois hänen ympäriltään. Sitten mene katolle, ja käytä köyttä vinssin kanssa. Mene alas, ja pihalla sido köysi kiinni muumioon. Kiipeä takaisin ylös, ja vedä köydestä. Muumio singahtaa ylös, jolloin vaihdat sen Dr. Fredin tilalle. Sitten käytä köyttä Dr. Frediin, ja mene ulos katolle, ja vedä taas köydestä. Dr Fred tulee alas, ja Bernard raahaa hänet kellariin. Käytä suppiloa Dr. Frediin, ja juota hänelle kahvia, jolloin hän herää. Puhumalla saat hänet allekirjoittamaan sopimuksen, jonka sitten suljet ja lähetät Hoagielle. Hoagiella postita kirje, jolloin Dr Fred saa rahaa kaksi miljoonaa dollaria. Sen jälkeen soita yläkerran puhelimella TV:n myyntiohjelmaan (katso ensin TV:tä), ja tilaa timantti postimyyntistä. Nyt kaikki on valmista, ja DR. Fred käynnistää aikakoneen. Seuraa pitkäkö validemo, jonka jälkeen sankarimme ovat pienessä jumissa. Yläkerrassa mene keskimmäiseen huoneeseen, ja sieppaa keilapallo. Mene kellariin, jossa käytä keilapalloa lonkeroihin. Purple Tentacle saapuu, ja puhumalla saat hänet ampumaan Dr. Frediä, jolloin kutistussäde kimpoaa takaisin Fredin otsalla olevasta peilistä. Se on siinä. Läpi meni.

Yleistä tuotekuvastosta:

1) Seuraavilla sivuilla on COM 2001 OY:ssä myynnissä olevista tuotteista tietoa, sekä tuotteiden hinta.

2) Luettelossa esiintyvät hinnat ovat riippuvaisia markan arvosta, joten mikäli markan arvo vaihtuu, kannattaa tilausta jättäessään tarkistaa tuotteen hinta.

*3) Kaikki luettelossa ilmoitetut pelit eivät vielä ole ilmestyneet. Mikäli pelin nimen perässä tai hinnan kohdalla on *, tarkoittaa se sitä, ettei kyseistä peliä ollut lainkaan julkaistu kyseiselle koneelle vielä lehden painoon lähtiessä. Näistä peleistä on kuitenkin mahdollista jättää ennakkotilaus, missä tapauksessa peli lähetetään heti kun valmistaja pelin julkaisee ja sitä saadaan varastoon. Mikäli tuotetta löytyy varastosta tilaushetkellä, normaali toimitusaika on kaksi arkipäivää. Julkaisemattoman pelin hinta saattaa vielä muuttua.*

4) Tilatessasi jotakin vanhempaa peliä, jota emme enää pidä varastossa, se joudutaan tilaamaan ulkomailta ja tässä tapauksessa toimitusaika on noin 2 viikkoa, mikäli peliä on enää lainkaan saatavana. Mikäli pelin nimen perässä on # - merkki, ei peliä enää pidetä varastossa.

5) Com Clubin jäsenille tarkoitetut jäsentarjoukset koskevat ainoastaan Com Clubin jäseniä, eikä niistä erikseen myönnetä jäsenalennusta. Muista peleistä Com Clubin jäsenille myönnetään 5 % alennus. Muista tuotteista alennus vaihtelee sen verran, että kannattaa tarkistaa se tilausta jättäessään. Alennukseen on oikeutettu ilmoittamalla jäsennumerosa tilausta jättäessään.

COM 2001 OY:n tilauspalvelu päiväystä arkisin kello 9-20 ja lauantaisin 10-15. Sunnuntaisin toimistomme on suljettu.

Tilaukset puhelimitse: 981 - 33 66 44

Tilaukset faxilla: 981 - 33 77 22

Voit lähettää tilauksesi myös kirjeitse osoitteella:

COM 2001 OY

PL 536

90101 OULU

Käytettyjen pelien listat:

**Perustuvat 16. 8. vallinneeseen varastotilanteeseen.
Tarkista pelien hinnat soittamalla!**

Sega Megadrive:

| | |
|----------------------------|-------|
| Abrams Battletank | 145,- |
| Alien 3 | 295,- |
| Alien Storm | 195,- |
| Altered Beast | 95,- |
| Aquatic Games | 245,- |
| Arnold Palmer Golf | 245,- |
| Batman Returns | 325,- |
| Bonanza Bros | 195,- |
| Buck Rogers | 195,- |
| Buster Douglas Boxing | 195,- |
| Chuck Rock | 295,- |
| David Robinsons Basketball | 245,- |
| Decap Attack | 195,- |
| Desert Strike | 295,- |
| Dick Tracy | 195,- |
| EA Hockey | 275,- |
| F-22 Interceptor | 245,- |
| Fantasia | 145,- |
| Fatal Labyrinth | 195,- |
| Fatal Rewind | 145,- |
| Forgotten Worlds | 195,- |
| Gain Ground | 245,- |
| Golden Axe 2 | 245,- |
| Ghouls 'n' Ghosts | 195,- |
| Herzog Zwei | 245,- |
| Home Alone | 245,- |
| Indiana Jones III | 295,- |
| James Pond 2 - Robocod | 245,- |
| Jewel Master | 245,- |
| John Madden Football | 195,- |
| John Madden Football 2 | 245,- |
| Kid Chameleon | 245,- |
| Last Battle | 195,- |
| LHX Attack Chopper | 295,- |
| Might & Magic | 295,- |
| Phantasy Star III | 295,- |
| Phelios | 145,- |
| Quackshot | 245,- |

| | |
|-------------------------|-------|
| Rings of Power | 195,- |
| Shadow Dancer | 195,- |
| Shining in the Darkness | 195,- |
| Sol Deace | 195,- |
| Sonic The Hedgehog | 95,- |
| Space Harrier II | 195,- |
| Speedball 2 (Genesis) | 195,- |
| Spiderman | 195,- |
| Super League | 145,- |
| Super Monaco GP | 145,- |
| Super Thunderblade | 195,- |
| Super Real Basketball | 195,- |
| Sword of Vermillion | 195,- |
| Tazmania | 295,- |
| Team USA Basketball | 295,- |
| Turbo Outrun | 95,- |
| Twin Hawk | 195,- |
| Valis | 195,- |
| Wonderboy III | 245,- |
| World Trophy Soccer | 295,- |
| Wrestlewar | 225,- |

Super Nintendo USA:

| | |
|------------------------|-------|
| Castlevania IV | 295,- |
| Darius Twin | 295,- |
| Joe & Mac | 295,- |
| Lemmings | 295,- |
| Mystical Ninja | 295,- |
| Out of This World | 325,- |
| Pitfighter | 225,- |
| Street Fighter 2 | 345,- |
| Spiderman vs the X-Men | 295,- |
| Space Megaforce | 295,- |
| Wing Commander | 395,- |
| Ys III | 225,- |
| Zelda III | 295,- |

Super Nintendo PAL:

| | |
|--------------------------|-------|
| Addams Family | 395,- |
| Castlevania IV | 345,- |
| Joe & Mac Caveman Ninja | 345,- |
| Krusty's Super Fun House | 395,- |
| R-Type | 325,- |
| Sim City | 395,- |

| | |
|----------------|-------|
| Super Kick Off | 395,- |
| Super Soccer | 375,- |
| Top Gear | 395,- |
| UN Squadron | 325,- |
| Zelda III | 395,- |

Nintendo 8-Bittinen:

| | |
|-----------------------------|-------|
| Battle of Olympus | 165,- |
| Bubble Bobble | 195,- |
| Captain Comic | 95,- |
| Castlevania | 145,- |
| Castlevania II | 175,- |
| Double Dragon II | 195,- |
| Dream Master | 195,- |
| Dr. Mario | 195,- |
| Faxanadu | 195,- |
| Festers Quest | 195,- |
| Flintstones | 245,- |
| Kabuki - Quantum Fighter | 195,- |
| Kick Off | 195,- |
| Life Force Q | 175,- |
| Megaman 3 | 245,- |
| North & South | 195,- |
| Punch Out | 195,- |
| Robocop | 195,- |
| Section Z | 175,- |
| Shadowgate | 195,- |
| Silent Service | 175,- |
| Simpsons | 195,- |
| Simpsons II | 245,- |
| Snake Rattle & Roll | 195,- |
| Snake's Revenge | 195,- |
| Solstice | 195,- |
| Spy vs Spy | 195,- |
| Super Mario Bros/Duckhunt | 175,- |
| Swords & Serpents | 195,- |
| Rad Gravity | 195,- |
| Rescue: The Embassy Mission | 195,- |
| Talespin | 245,- |
| Top Gun | 225,- |
| Werewolf | 175,- |
| Willow | 225,- |
| Zelda II | 195,- |

Nintendo Gameboy:

| | |
|-----------------------------|-------|
| Adventure Island | 145,- |
| Bills & Teds Excellent Adv. | 145,- |
| Boxxle | 125,- |
| Bubble Bobble | 125,- |
| Bugs Bunny | 125,- |
| Bugs Bunny 2 | 145,- |
| Castlevania | 145,- |
| Chase H.Q. | 145,- |

| | |
|-----------------------------|-------|
| Chessmaster | 145,- |
| Choplifter 2 | 195,- |
| Double Dragon 3 | 165,- |
| Dr. Mario | 145,- |
| F-1 Race + 4 player adapter | 185,- |
| Final Fantasy II | 165,- |
| Fortress of Fear | 125,- |
| Golf | 145,- |
| High Stakes Gambling | 145,- |
| Home Alone | 145,- |
| Klax | 125,- |
| Marble Madness | 125,- |
| Motocross Maniacs | 145,- |
| Radar Mission | 145,- |
| Roger Rabbit | 165,- |
| Side Pocket | 165,- |
| Simpsons | 125,- |
| Simpsons II | 165,- |
| Soccer Mania | 145,- |
| Solar Striker | 145,- |
| Spiderman 2 | 165,- |
| Super Marioland 2 | 185,- |
| Tennis | 125,- |
| Terminator 2: Judgement Day | 165,- |
| Turtles I | 125,- |
| Turtles II | 145,- |
| WWF 2 | 165,- |

Lynx:

| | |
|------------------------|-------|
| Bills & Teds adventure | 185,- |
| Blue Lightning | 185,- |
| Chips Challenge | 165,- |
| Gates of Zendocon | 125,- |
| Gauntlet III | 145,- |
| Kung Food | 165,- |
| Ninja Gaiden | 165,- |
| Paperboy | 125,- |
| Roadblasters | 145,- |
| Slime World | 185,- |
| Switchblade II | 185,- |
| Toki | 185,- |
| Viking Child | 165,- |
| Zarlol Mercenary | 145,- |

Neo Geo:

| | |
|------------------|-------|
| Blues Journey | 895,- |
| Top Players Golf | 545,- |
| Ninja Combat | 545,- |

AMIGAN PELEJÄ

| | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1869.....239 | Creepers*.....239 | Ishar II.....23 |
| 3D Construct Kit 2.359 | Crimewave#.....239 | Int.Sport Challenge.239 |
| 4D Boxing#.....269 | Curse of Enchantia.269 | Internat.Athletics..199 |
| 4D Driving.....95 | D-Day.....269 | International Golf..239 |
| A-Train.....269 | D-Generation#.....239 | Ishar#.....239 |
| A-Train Constr.Kit..189 | Daemonsgate*.....269 | Jaguar XJ 220#.....239 |
| A320 Airbus USA.....329 | Dark Queen of Kryn..269 | James Pond2:Robocod.239 |
| A320 Airbus.....299 | Darkseed.....329 | John Barnes.....199 |
| Abandoned Places II.299 | David Leadbetter*..269 | John Madden#.....239 |
| Addam's Family II*..239 | Death Knights Kryn..249 | RGB.....239 |
| Addam's Family.....199 | Desert Strike.....239 | Kick Off 2.....199 |
| Adventurers.....199 | Deuteros.....269 | King's Bounty#.....239 |
| Air Sea Supremacy#..239 | Die Hard II#.....239 | King's Quest I.....249 |
| Air Support.....199 | Doodlebug#.....239 | King's Quest V.....249 |
| Alien Breed.....199 | Double Dragon III..239 | Knightmare#.....269 |
| Alien III*.....239 | Dream Team.....239 | Knights of the Sky..199 |
| Alien Storm.....199 | Duck Tales.....199 | Krusty's Funhouse*..239 |
| Amberstar.....239 | Dune II.....239 | Larry I.....249 |
| Amos 3D.....299 | Dune.....239 | Larry II.....249 |
| Amos Compiler.....299 | Dungeonn/Chaos Back.239 | Larry III.....249 |
| Amos Easy.....269 | Dynablaster#.....239 | Larry V.....249 |
| Amos Pro Compiler#..269 | Elf#.....239 | Laser Squad#.....239 |
| Amos Professional...499 | Elite II*.....269 | Legacy*.....269 |
| Amos the Creator.....329 | Elite#.....239 | Legend of Kyrandia..269 |
| Ancient Art of War..299 | Elvira II.....269 | Legend#.....299 |
| Another World#.....269 | Epic.....239 | Legends of Valour..299 |
| Apidya#.....239 | Eswat.....99 | Lemmings II.....269 |
| Apocalypse.....239 | Eye of Beholder II..269 | Lethal Weapon.....199 |
| Aquatic Games.....199 | Eye of Beholder III*299 | Life & Death#.....239 |
| Aquaventura#.....239 | Eye of Beholder#...269 | Lionheart.....239 |
| Archer Maclean Pool.199 | Eye of the Storm*..239 | Liverpool.....199 |
| Ashes of Empire.....239 | F.A Premier Footbal.199 | Lord of the Rings...269 |
| Assasin#.....239 | Faery Tale II*.....239 | Lost Vikings.....239 |
| AV8B Harrier.....269 | Fantastic Worlds...269 | Lotus III.....199 |
| B-17 Flying fortress.269 | Fascination.....239 | Lure of Temptress...239 |
| Bane of Cosmic Forg#269 | Fields of Glory*.....269 | M1 Tank Platoon#...299 |
| Bard's Tale Cons.Kit.269 | Final Fight.....99 | Magic Fly.....99 |
| Bat II.....269 | Fire & Ice#.....239 | Manager.....269 |
| Battle Isle Data.....199 | Flashback.....239 | Maniac Mansion#...239 |
| Battle Isle#.....239 | Flight of Intruder..99 | Mega Mix.....239 |
| Battletoads*.....239 | Floor 13#.....269 | Megasports.....199 |
| Bike Grand Prix*.....199 | Football Manager 3*.199 | Mega-lo-mania.....239 |
| Birds of Prey#.....269 | Formula 1 Grand Prix.269 | Megafortress.....199 |
| Black Crypt#.....239 | Games - Espana 92...239 | Megatraveller II...269 |
| Blades of Destiny...299 | Gateway Savage Front.249 | Mercenary III.....239 |
| Body Blows.....239 | Gauntlet III.....129 | Merchant Colony.....199 |
| Burning Rubber*.....239 | Gemini Wing.....99 | Midwinter II.....299 |
| Caesar Deluxe.....239 | Global Effect.....269 | Might & Magic III..269 |
| California Games II#239 | Global Gladiators*..239 | Moonstone#.....269 |
| Campaign.....269 | Goal.....239 | Morph#.....239 |
| Captive II*.....239 | Gold of Americas...199 | Motorhead#.....239 |
| Captive.....199 | Graham Taylor's#...269 | Myth.....239 |
| Carl Lewis challenge.199 | Greatest Collection.269 | Nick Faldo's Golf...269 |
| Castle of Dr.Brain..249 | Gunship 2000.....269 | Nigel Mansells.....239 |
| Castles.....269 | Guy Spy.....239 | No Greater Glory...269 |
| Champions of Krynns.269 | Head to Head#.....269 | No Second Prize#...239 |
| Championship Man II.239 | Heart of China.....249 | North & South.....99 |
| Championship Manager.199 | Hero Quest II*.....239 | Nova 9.....249 |
| Chaos Engine.....239 | Hero Quest.....249 | Oh No More Lemmings.199 |
| Chuck Rock II.....269 | Hired Guns*.....239 | Outlander*.....269 |
| Cisco Heat.....99 | History Line1914-18.269 | Paladin II.....239 |
| Civilization.....269 | Hockey League Simul.269 | Pandemonium*.....239 |
| Colonels Bequest...249 | Hol.....199 | Paperboy II.....99 |
| Combat Air Patrol*..239 | Home Alone.....199 | Parasol Stars#.....239 |
| Combat Classics.....239 | Hook#.....239 | Perfect General DATA.199 |
| Conflict:Korea.....269 | Hudson Hawk.....199 | Perfect General.....269 |
| Conflict:MiddleEast#239 | Humans.....199 | Pinball Dreams.....239 |
| Cool Crook Twins#...239 | Humans II.....239 | Pinball Fantasies...239 |
| Cool World.....199 | Hunter.....239 | Pitfighter.....99 |
| Cover Girl Poker.....199 | Hägar the Horrible..199 | Plan 9 From Outer Sp.269 |
| Covert Action#.....269 | Indy IV Action Game..199 | Player Manager II*..239 |
| Crazy Cars III#.....239 | Indy IV Adventure...269 | Police Quest III...269 |

Pools of darkness#...239
 Populous II Data....145
 Populous II Plus....269
 Populous II.....239
 Powermonger#.....239
 Premier Manager.....239
 Premier Manager II*.239
 Premiere#.....239
 Prince of Persia....199
 Project X#.....239
 Psycho's Soccer.....239
 Push Over#.....239
 Putty.....199
 Quest for Excalibur.199
 Quest for Glory II..249
 Quest for Glory.....249
 Race Driving.....99
 Ragnarok*.....299
 Railroad Tycoon.....269
 Rampart#.....239
 Raving Mad.....239
 Reach for the Skies.269
 Realms.....239
 Red Zone#.....239
 Rise of Dragon.....269
 Road Rash#.....239
 Robin Hood Sierra..299
 Robocop III.....239
 Robosport.....239
 Rome AD 92.....239
 Rules of Engagement.399
 Sabre Team#.....239
 Samurai - Way of War239
 Secret of Monkey I..239
 Secret of Monkey II.269
 Sensible Soccer II..239
 Shadow Dancer.....99
 Shadow Lands.....199
 Shadow of Beast III.199
 Shadowlands#.....239
 Shattered lands*...249
 Shuttle.....269
 Silent Service II...269
 Silent Service.....199
 Silk Worm.....99
 Sim Ant#.....299
 Sim Farm*.....299
 Sleepwalkers.....199
 Space Crusade + DATA249
 Space Crusade II*...239
 Space Crusade.....199
 Space Legends.....239
 Space Quest I.....249
 Space Quest IV.....99
 Special Forces.....269
 Storm Master#.....239
 Strategy Masters#...269
 Street Fighter II...239
 Super Fighters.....199
 Super Frog.....239
 Super Monaco GP....99
 Super Off Road.....199
 Super Tetris.....199
 Syndicate.....299
 Team Suzuki.....199
 Terminator 2.....199
 Third Reich.....269
 Titan.....99

Transarctica.....239
 Treasures of Savage#269
 Troddlers#.....239
 Turricon II#.....239
 Typhoon of Steel....299
 Ultima IV.....239
 Ultima VI#.....269
 Universal Monsters*.199
 Utopia - New worlds#199
 Utopia.....239
 Video Kid.....199
 Vikings.....199
 Walker.....269
 War in Middle Earth#269
 Warriors of Releynne.239
 Waxworks.....269
 Wayne Gretzky II...299
 Willy Beamish.....269
 Wing Commander.....269
 Wizkid.....199
 Worlds of Legend...199
 WWF II.....199
 WWF.....199
 Zak McKracken.....199
 Zool.....199
 Zyonix.....199

Seuraavia pelejä voimme toimittaa edullisesti:

Air Support#.....149
 Atomino#.....149
 Awesome#.....149
 Barbarian 2#.....149
 Bills Tomato Game#...149
 California Games II#..149
 Face Off Ice Hockey#..149
 Hill Street Blues#...149
 Leander#.....149
 Loom#.....149
 Oh No More Lemmings#..149
 Ork#.....149
 Shadow of Beast 2#...149
 Tennis Cup 2#.....149
 Universal Warrior#...149

Seuraavia Pelejä saatavana Amiga 1200 versioina:

International Golf....239
 Ishar.....269
 James Pond II-Robocod.239
 King's Quest VI*.....329
 Nigel Mansell.....269
 Sim Life.....299
 Syndicate*.....329
 Transarctica.....269
 Trolls.....269
 Zool.....269

***Tässä vain osa
myymistämme
Amiga-peleistä.
Jos et löydä
etsimääsi peliä
soita
981-336644.***

***Voimme
toimittaa myös
vanhempia
pelejä.***

**COM 2001
981-336644**

PC:N PELEJÁ

3D Construct Kit 2..359
 4D Driving.....199
 7th Quest CD-ROM...495
 A Line In the Sand..269
 A-Train Constr Kit..169
 A-Train.....299
 A320 Airbus USA.....329
 A320 Airbus.....329
 Aces of Pacific+DATA329
 Aces of Pasific DATA199
 Aces of Pasific.....299
 Aces Over Europe*...329
 Air Bucks#.....329
 Air Land & Sea.....329
 Air Sea Supremacy#..299
 Air Warrior.....269
 Alcatraz.....349
 Alone in the Dark...329
 Amazon.....299
 American Tail.....239
 Ancient Art of War..329
 Another World.....269
 Apocalypse*.....299
 Archer Maclean Pool*269
 Armored Fist*.....299
 Ashes of Empire.....329
 ATAC.....299
 ATP.....329
 AV8B Harrier.....299
 Award Winners.....239
 B-17 Flying fortress329
 Bane of Cosmic Forge269
 Bards Tale Cons.Kit#299
 Bat II.....299
 Batman Returns.....349
 Battle Isle 93*.....299
 Battle Isle Data....199
 Battle Isle#.....299
 Battlechess 4000#...299
 Battles of Destiny..299
 Battletech Pak#.....299
 Battletoads*.....239
 Beneath Steel Sky*..299
 Betrayal at Krondor.329
 Beutaty and the Beast329
 Birds of Prey.....299
 Blades of Destiny...299
 Blue Force.....399
 Buzz Aldring.....329
 Caesar Deluxe.....269
 California Games II#269
 California Games...99
 Campaign.....269
 Captive.....199
 Car and Driver#.....299
 Carl Lewis challenge199
 Carrier Contruction*299
 Carrier Strike.....359
 Carriers at War.....269
 Castle of Dr.Brain..299
 Castles II#.....269
 Champions of Krynn#269
 Championship Man.93.239
 Chaos Engine*.....269
 Chess Maniac CD-ROM.399
 Cisco Heat.....99
 Civilization.....299
 Clash of Steel*.....299
 Classic Adventure...399
 Cobra Mission.....399
 Combat Classics.....269
 Command HQ.....199

Conan the Cimmerian.199
 Conflict:Korea.....269
 Conflict:MiddleEast#269
 Conquered Kingdoms..299
 Contraptions.....199
 Cool Crook Twins#...239
 Cool World#.....239
 Cover Girl Poker.....199
 Crazy Cars II.....99
 Crazy Cars III#.....269
 Creepers#.....329
 Contraptions.....239
 Crusaders dark sav#299
 Curse of Enchantia..269
 Curse of EnchantiaCD299
 D-Day.....299
 Daemonsgate*.....299
 Dagger of Amon Ra CD429
 Dagger of Amon Ra...299
 Dark Half.....239
 Dark Queen of Krynn.269
 Darklands.....359
 Darkmere*.....239
 Darkseed.....299
 Darkside of Xeen*...329
 Daughter of Serpents329
 David Leadbetter#...329
 Death Knights Krynn.239
 Die Hard II.....199
 Discovery#.....269
 Do 335 SWOTL DATA..169
 Dog Fight.....359
 Doom*.....329
 Double Dragon III#..299
 Dream Team#.....239
 Duck Tales.....199
 Dune CD-ROM.....329
 Dune II.....269
 Dune.....269
 Dungeonmaster.....269
 Dynablasters#.....239
 Eco Quest II.....299
 Eco Quest.....199
 El-fish.....299
 Elf#.....269
 Elite II*.....299
 Elvira II.....199
 Empire Deluxe.....349
 Epic.....269
 Eric the Unready...299
 Eternam#.....269
 Eye of Beholder II..239
 Eye of Beholder III.299
 Eye of Beholder.....269
 F-15 Strike Eagle III199
 F-15 Strike EagleIII329
 F.A Premier Footbal*239
 F117 A Nighthawk#...299
 Faery Tale II*.....269
 Falcon 3.0 Data.....199
 Falcon 3.0.....329
 Family Funpack.....299
 Fantastic Worlds...299
 Fascination.....269
 Fatty Bear*.....269
 Fields of Glory.....329
 Final Conflict.....299
 Flashback.....269
 Flight Simulator4.0.399
 Football Manager 3..239
 Formula 1 Grand Prix329
 Freddy Pharkas.....299

Front Page football.299
 Galacticon*.....299
 Games - Espana 92...199
 Games Summer Challen269
 Gateway Savage Front239
 Gateway#.....269
 Gateway II*.....299
 Global Conquest.....329
 Global Effect#.....269
 GNB/America in Atlan189
 GNB/Scenario Builder189
 GNB/Superhips.....189
 Gobliins 2#.....269
 Gods.....199
 Great Naval Battles.299
 Greatest Collection.299
 Gunship 2000 Data...189
 Gunship 2000#.....329
 Guy Spy.....269
 Harrier Jump Jet...329
 Head to Head.....269
 Heart of China#.....299
 Heroes of 357th.....269
 High Command.....329
 History Line1914-18.299
 Hockey League Sim 1.299
 Hockey League Sim 2.299
 Home Alone 2.....199
 Hook.....269
 Humans Data.....169
 Humans II.....329
 Humans.....239
 Inca#.....329
 Incredible Machine..299
 Indy IV Action Game.239
 Indy IV Adventure...269
 Int.Sport Challenge.239
 Ishar.....239
 Ishar II.....269
 Island of Dr Brain..299
 James Pond 2-Robocod239
 Jimmy White Snooker#269
 Joe & Mac#.....239
 John Madden II.....239
 Jordan in Flight...329
 Jutland CD-ROM.....495
 KGB#.....269
 King's Quest V#.....299
 King's Quest VI.....329
 Knights of the Sky#299
 Krusty's Funhouse*..239
 L.A.Law.....299
 Lands of Lore*.....299
 Larry Triple Pack...399
 Larry V.....299
 Laser Squad#.....269
 Leather Goddesses 2.399
 Legacy.....329
 Legend of Kyrandi CD329
 Legend of Kyrandia..299
 Legend of Myra.....239
 Legends of Valour...299
 Lemmings II.....299
 Lethal Weapon.....239
 Liberty or Death*...299
 Life & Death II#.....269
 Life & Death#.....269
 Links -Barton Creek#199
 Links -Bayhill#.....199
 Links -Bountiful#...199
 Links -Dorado Beach#199
 Links -Firestone#...199

| | | |
|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Links 386 Pro.....329 | Ragnarok*.....299 | Super Tetris.....199 |
| Links Pro-Mauna Kea#199 | Railroad Tycoon.....269 | Sword of Aragon5,25#239 |
| LinksPro-Pinehurst2#199 | Railroad Tycoon Dlux329 | Syndicate.....299 |
| Lord of the Rings 2#269 | Rampart#.....269 | Take a Brake Pinball299 |
| Lord of the Rings#..299 | Reach for the Skies.299 | Task Force 1942.....329 |
| Lost Files of Holmes299 | Realms of Arkania...329 | Terminator 2.....159 |
| Lost Vikings.....269 | Realms.....199 | Terminator 2029...369 |
| Lotus III.....269 | Red Baron Data.....199 | Terminator#.....299 |
| M1 Tank Platoon#...299 | Red Baron.....299 | Terminator2029 DATA.199 |
| Maelstrom.....369 | Return of Phantom...329 | Theatre of War.....269 |
| Magic Candle III...399 | Rex Nebular.....299 | Time Quest.....179 |
| Man of War*.....299 | Ringworld*.....299 | Tornado.....329 |
| Manager.....239 | Rise of Dragon.....299 | Toyota Celica GT...239 |
| Maniac Mansion 2...299 | Risky Woods.....239 | Transactica*.....269 |
| Maniac Mansion 2 CD#399 | Robin Hood(Sierra)#.299 | Treasures of Savage#269 |
| Mantis.....329 | Robocop III#.....269 | Tristan Pinball.....299 |
| Mario is Missing...269 | Roboport.....239 | Trump Castle III#...349 |
| Maximum OverkillDATA.239 | Rocketeer.....179 | Turbo Outrun.....99 |
| Maximum Overkill...329 | Roger Rabbit.....199 | Twilight 2000#...299 |
| McDonald Land*.....239 | Rome AD 92.....269 | Ultima Underworld 2.329 |
| Mega-lo-mania#.....299 | Sci Fi Pak.....239 | Ultima Underworld...329 |
| Megatraveller II#...269 | Seal Team*.....329 | Ultima VI#.....269 |
| Megatraveller III*..299 | Secret of Monkey I..269 | Ultima VII Data....189 |
| Midwinter II.....249 | Secret of Monkey II.269 | Ultima VII Part 2...329 |
| Might & Magic III#..299 | Secret of Silver Bla239 | Ultima VII.....329 |
| Might & Magic IV...359 | Secret Weapons of L#329 | Ultra Bolts*.....299 |
| Millennium.....269 | Sensible Soccer.....269 | UMS II Planet Editor189 |
| Movie Stars.....99 | Shadow of Comet....329 | UMS II#.....299 |
| NFL Football.....299 | Shadow President...329 | Unlimited Adventures299 |
| Nick Faldo's Golf*..269 | Shadow Sorcerer....239 | Utopia.....279 |
| Nigel Mansells.....299 | Shadowlands.....239 | V for Victory II...399 |
| No Greater Glory#...269 | Shattered lands*...269 | V for Victory III*..329 |
| Oh No More Lemmings.199 | Sherlock Holmes 3 CD495 | V for Victory.....269 |
| Operation US Presid.399 | Sid Meier Trilogy...329 | Valhalla.....329 |
| Pacific Islands#...269 | Siege - Dogs of War#239 | Veil of Darkness...269 |
| Pacific War.....329 | Siege.....269 | Vengeance of Excalib269 |
| Paladin II.....269 | Sim Ant.....179 | Vikings.....329 |
| Pandemonium*.....269 | Sim Farm*.....299 | Volfied.....99 |
| Patriot.....459 | Sim Life.....299 | War in the Gulf...239 |
| Patton Strikes Back.199 | Smutware CD.....299 | Waxworks.....269 |
| Perfect General DATA169 | Solitaires Journey..299 | Wayne Gretzky II#...299 |
| Perfect General.....299 | Space 1889.....179 | Wayne Gretzky III...329 |
| Physical Therapy CD.299 | Space Crusade II*...299 | Waynes World.....269 |
| Pinball Dreams*....269 | Space Crusade#.....239 | When Two Worlds War*299 |
| Pirates Gold*.....329 | Space Hulk.....329 | Willy Beamish#.....299 |
| Plan 9 From Outer Sp299 | Space Legends.....269 | Wing Com.I/MissionI.169 |
| Point of Attack*...299 | Space Quest IV#.....299 | Wing Comm.II/Mission2169 |
| Police Quest I VGA..299 | Space Quest V.....299 | Wing Comm.II/Oper 1.169 |
| Police Quest III...329 | Space Shuttle#.....329 | Wing Comm.II/Oper 2.169 |
| Pools of darkness...239 | Spaceward HO.....329 | Wing Comm.II/Speech.169 |
| Populous II.....299 | Spear of Destiny...329 | Wing Commander 2 CD.545 |
| Power Game Pak.....459 | Special Forces.....299 | Wing Commander 2...299 |
| Powermonger#.....269 | Spectre.....329 | Wing Commander.....199 |
| Prehistorik.....99 | Spellcasting 301#...269 | Winter Challenge#...269 |
| Premier Manager.....239 | Sports Pak.....269 | Wizardry Trilogy...329 |
| Prince of Persia II.329 | Star Control II.....269 | Wizkid.....239 |
| Privateer*.....359 | Star Flight II.....239 | Wordtris.....269 |
| Prophecy of Shadow..239 | Star Legions.....269 | World Tennis Champ..269 |
| Protostar.....399 | Star Trek 25th#....299 | Worlds of Legend...239 |
| Psycho's Soccer#...299 | Steel Empire#.....269 | WWF II.....269 |
| Push Over.....239 | Storm Master#.....239 | WWF.....199 |
| Putt Putt#.....269 | Street Fighter II*..269 | X-Wing DATA.....199 |
| Quest for Glory II#..299 | Strike Com/Speech...199 | X-Wing.....299 |
| Quest for Glory III.299 | Strike Commander...359 | Xenobots.....349 |
| Quest for Glory#....299 | Stunt Island.....329 | Zool.....269 |
| Race Driving.....239 | Summoning#.....269 | Zyconix.....99 |

Com Clubin Jäsentarjoukset

Seuraavilla sivuilla on Com Clubin - jäsenille tarkoitettuja tarjouksia. Ollakseen oikeutettu näihin alennuksiin, tulee Com Clubin jäsenen ilmoittaa nimensä ja jäsennumeronsa tilausta jättäessään.

Muille asiakkaille seuraavilla sivuilla esitetyt tuotteet ovat normaalihintaisia.

Muista COM 2001 OY:ssä myydyistä tuotteista Com Clubin jäsenet saavat alennusta tuotekohtaisesti, kuitenkin niin, että kaikista peleistä myönnetään klubin jäsenille 5 % alennusta.

Tarjoustuotteiden hinta säilyy voimassa mainitun ajan tai niin kauan kun tavaraa on varastossa.

Amigan Ystäville Riemukas Uutinen

Vain Com Clubin jäsenille:

**Amiga 1200 ostajille tarjoamme
kaupan päälle Amiga 1200:sen
pelin: Zool lisukkeena**

**- Täytyyhän uuden koneen
ominaisuuksia päästä heti
käytännössä kokeilemaan...**

Ja tämä mitättömään hintaan:

4195,-

**Nyt Räjähti Super Nintendossa:
Eurooppalainen, PAL - B Mallin
Desert Strike**

Com Clubin jäsenille

VAIN

JA AINOASTAAN

**445,-
(Normaalisti 545,-)**

**Tämänkin tarjouksen turvin on Com Clubin
jäsenyys melkein jo maksettu...**

Kannattaa kuulua Clubiin...

**Emmekä halua unohtaa Segan
Megadriven omistajiakaan:**

Tässä kuussa tarjouksessa:

Saint Sword:

195,-

Zoom:

149,-

Universal Soldier:

295,-

ja Valis I

195,-

Microprose Special Jatkuu - PC Puolella

B-17 Flying Fortress

Ensimmäinen kunnollinen lentosimulaattori pommi-koneesta, legendaarisesta B-17:sta. Lentokoneen miehistöllä on kaikilla omat tehtävänsä, joita he ohjailevat taitojensa mukaisesti, mikäli pelaaja sitten ei puutu tehtävien kulkuun omalla panoksellaan...

***Nyt Tämä
Legenda VAIN:
199,-***

Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender

Rex Nebular oli Microprosen ensimmäinen yritys tehdä seikkailupeli. Tavoitteessa onnistuttiin ja peli sai hyvät arvostelut. Samaa pelisysteemiä käyttää hyväkseen mm. Return of Phantom.

*Myös Rex Nebular
voidaan myydä
naurettavaan hintaan:
199,-*

Houutinen Com Club - lehden uusimmille lukijoille !

COM CLUB - Lehden vanhoja numeroita on jäänyt muutamia vielä lojumaan tänne toimituksen nurkkiin, joten vielä olisi mahdollisuus saada vanhempia numeroita tilattua ja päästä uppoutumaan COM CLUB - lehden pariin.

COM CLUB Numero 1 :

- Elävä postimyyntipilehti-legenda, kuten eräs Com Clubilainen asian ilmaisi. Lehdessä tuote-esittelyssä mm. PC:n äänikortit, Amigan Action Replay MK III ja Trojan Lightpen amigalle. Lisäksi peliarvosteluissa jo klassisia pelejä sekä konsolikoneille, että tietokoneille.

COM CLUB Numero 2 :

Lehdessä tuote-esittelyssä: (etout ämät atso) Miracle - pianonsoiton opettaja, Game Key: 8 bittisen Nintendon adapteri, sekä Super Scope. Lisäksi myös erikoisartikkeli Pelilinjojen toiminnasta. Peliarvostelujen osalta numerossa on Olympia ja Jalkapallopelien erikoisnumero.

COM CLUB Numero 3 :

Ensimmäinen nykyisen vastaavan päätoimittajan kokoama tekele. (Ja voitte uskoa ettei ollut helppo homma - JU) Tässä lehdessä peliarvostelut saivat ensimmäisen kerran niille ominaisen ulkoasun, vaikka pisteytystä ei vielä ollutkaan. Sinänsä jo klassikko

COM CLUB : Numero 4 :

Peliarvosteluextra : aikaisempia lehtiä enemmän arvosteluja, sekä vihdoinkin pisteytys peleissä. ECTS - messuraportti Lontoosta. Tässä numerossa oli myös ensimmäistä kertaa Com Clubin jäsenille tarkoitettuja erikoistarjouksia.

COM CLUB Numero 5 :

Kaikkien aikojen parhaat pelit - Com Clubin toimituksen mielestä !!
Peliarvosteluja mm. Super Nintendolle kahdestatoista eri pelistä.

COM CLUB Numero 6 :

- Uuden Vuoden Tervehdys (Alunperin jouluihin tervehdys, mutta lehti myöhästyi pahemman kerran.) Artikkelit Postipeleistä Suomessa, sekä ensimmäinen Uutta & Ihmeellistä palsta. Kooste kaikista peliarvosteluista vuoden 1992 vuonna arvosteluista peleistä ja niiden saamat pistemäärät. Peliarvosteluja tuttuun tapaan runsaasti.

COM CLUB Numero 1/93 (Nro 7)

Lista vuoden 1992 suosituimmista tietokone- ja konsolipeleistä. CES - Messuraportti Las Vegasista.

COM CLUB Numero 2/93 (Nro 8)

Tuote-esittelyssä Atlantis - opetusohjelmat ja Sega Menacer. Peliarvosteluja jälleen runsaasti.

COM CLUB Numero 3/93 (Nro 9)

Lehden numerossa on lehden numerossa 6 olleen asiakaskilpailun tulokset ja vuoden 1993 suosituimmat pelit listalla ensimmäistä kertaa 10 suosituinta peliä sekä tietokone - että konsolikoneille.

Yhdellä numerolla pitää COM 2001 OY hintaa 12 mk (suorastaan naurettavan halpaa) ja hintaan lisätään toimituskulut. Kannattaa siksi hankkia useampi kerralla tai tilata muun tilauksen yhteydessä.

Tulossa

Syyskuun Numerossa:

Com Club - juhlakilpailun tulokset:

- Muuttuuko lehti tämän jälkeen radikaalisti ?**
- Toimituksen Mielialat: Mitkä ovat vuoden mielenkiintoisimmat uutuuudet ja mikä onkaan kaikkien aikojen pelien legenda.**

Ja peliarvostelujahan on jälleen runsaasti:

Super Nintendon Shadow Run, Final Fight 2 ja mahdollisesti Dungeonmaster

Gameboyn Speedy Gonzales ja Tale Spin

**Amiga arvostelut A1200
kuvakulmasta ?**

Com Clubilaisten Edut:

- 5 % alennus lähes kaikista COM 2001 OY:stä tilatuista tuotteista.
- 11 kertaa vuodessa ilmestyy asiakaslehti, Com Club - lehti, jonka uusimman numeron saa suoraan kotiinsa kannettuna. Lehdestä löytyy tietoa uusimmista markkinoilla olevista tuotteista.
- Joka kuukausi Com Club - lehdessä on huippu edullisia tarjouksia. Ainoastaan Com Clubin jäsenet ovat oikeutettuja näihin etuihin.
- Amigan, PC:n, 8 - bittisen Nintendon, Sega Megadriven tai Gameboyn omistajat saavat liittymislahjaksi ILMAISEN tuotteen.
- Com Club - lehden jokaisessa numerossa on runsaasti peliarvosteluja sekä tietokoneille, että videopelilaitteille.

Liity siis heti !!

*Soita 981-336644 tai lähetä
takasivulla oleva kortti.*

*Ps. Muistithan, että Amigan, PC:N, Nintendon,
Megadriven tai Gameboyn omistajana olet oikeutettu
liittymislahjana ilmaiseen tuotteeseen johonkin
ylläluetelluista laitteista. Toimi nopeasti !!*



90100/537



**0700
9-2001
valikko 7.
Voit jättää
palautetta
toimitukseen.**

Puhelu maksaa 4,50
mk+ppm/min

Meillä voit maksaa myös
VISA, OK, Eurocard ja
Mastercard -kortteilla.
Ilmoita korttisi numero
tilausta jättäessäsi.



- ☐ Haluan liittyä COM CLUBin jäseneksi tilaamalla 11 kertaa vuodessa ilmestyvän COM CLUB-lehden. Amigan, PC:n, Megadriven, Nintendon tai Gameboyn omistajana saan vielä ilmaiseksi mahtavan yllätyspöytälahjan. COM CLUB-lehden vuosittainen tilausmaksu on 195 markkaa. Omistan ☐ Amigan ☐ PC:n ☐ Megadriven ☐ Gameboyn ☐ Nintendon ☐ Super Nintendon ☐ Lynxin ☐ jokin muu, mikä _____

Vastaan-
ottaja
maksaa
posti-
maksun.

- ☐ Haluan tilata seuraavat tuotteet. (Muista mainita kone!)

COM 2001 Oy
Vastauslähetyks
90100/537
PL 536
90101 Oulu

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinro: _____ Postitoimipaikka: _____

Puhelin: _____ Allekirjoitus: _____

(Jos tilaaja alle 18 vuotta, huoltajan allekirjoitus.)

